

Black & White
Finale Wertung: Was taugt der Mehrspieler-Modus?
Die Bug-Seuche
Hintergrund-Report: Warum viele PC-Spiele immer mehr Fehler haben!
05/2001 DM 9,99
bfr 235,- dkr 44,- FF 38,- Dr 1.900,- Lit 11.300
sfr 9,90 hfl 12,80 öS 80,- Lfr 235,- ptas 970,-
WISSEN, WAS GESPIELT WIRD
PC Games
DVD
Dungeon Siege
Auf 8 Seiten:
Das Bombast-Rollenspiel von Microsoft!
Unreal 2 vs. Halo
Duell der Grafik-Giganten: Spektakuläre Bilder!
Desperados
Mega-Test: Commandos nur noch Nr. 2?
GeForce3
Was der Chip wirklich kann!
Die Sims: Party ohne Ende
Partylaune oder Katerstimmung? Das zweite Add-on im PC-Games-Test!
Tropico
So schön wird das neue Aufbauspiel der Macher von Railroad Tycoon 2!
Tribes 2
Schon jetzt besser als Halo? Der Multiplayer-Knaller im PC-Games-Härtetest!
EA Sports-Manager 2002
Das Ex-Anstoß-Team greift nach der Meisterschale!

Nach dem Test ist vor dem Test

Freitag | 9. März 2001

Japsend schüttet der Briefträger eine große Fuhre Umschläge in einen riesigen Karton: „Sagt mal, verschenkt ihr Ferraris oder was?!?" So viel Post gab's in der Tat noch nie: Rekordbeteiligung beim großen PC-Games-Preisausschreiben in Ausgabe 4/2001! Viele Leser haben nicht nur den Fragebogen akribisch ausgefüllt, sondern obendrein Briefe mit Anregungen beigelegt oder parallel E-Mails geschickt. Wenn Sie diese Zeilen lesen, müssten die ersten Preise bereits bei den glücklichen Gewinnern eintreffen. Herzlichen Glückwunsch und Dank an alle, die mitgemacht haben!

Montag | 12. März 2001

Himmelhoch jauchzend, zu Tode betrübt: Das Ubi-Soft-Team in Düsseldorf erlebt eine Achterbahnfahrt der Gefühle. Es beginnt verheißungsvoll: Weil der Patch funktioniert, wird **Die Siedler 4** wie versprochen aufgewertet (Nachtest auf S. 126). Wenige Tage später dann die Hiobsbotschaft: PC Games widerruft den Sport-Award für **F1 Racing Championship**. Schuld daran sind die sporadisch auftretenden KI-Probleme der Verkaufsversion – die Details dazu lesen Sie auf Seite 157 und 158. Kein Wunder, dass sich die deutsche Ubi-Soft-Niederlassung von den französischen Entwicklern nichts sehnlicher wünscht als einen Patch. Wir auch.

Donnerstag | 15. März 2001

Der Trip nach Seattle zu Microsofts Gamestock-Festival lohnt sich: **Dungeon Siege** finden wir so gut, dass an einer Titelstory kein Weg vorbeiführt. Ab Seite 72 erfahren Sie, warum das 3D-Rollenspiel nicht nur **Diablo 2** ganz schön alt aussehen lässt. PC-Games-Mann Georg Valtin war übrigens der einzige deutsche Journalist, der das Entwicklerteam besuchen und interviewen durfte. Auf CD und DVD haben wir dazu exklusive Spielszenen gepackt. Sie schwärmen eher für **Halo**? Schnell vorblättern auf Seite 14!

Dienstag | 20. März 2001

Ein Uhr morgens. Im dritten Stock brennt noch Licht – ah, die Tipps&Tricks-Abteilung ist's. Spielt sicher wieder **Black & White**. Bestimmt für die 64-seitige Extrabeilage. Naja, muss ja schließlich fertig werden. Mal sehen, ob sie ihre Ankündigung wahr machen und zum Verkaufsstart von **Black & White** am 5. April wirklich die ultimative Komplettlösung auf die Beine stellen ...

Donnerstag | 22. März 2001

Schon die Vorabversion von **Desperados** fanden wir brillant – aber noch nicht ganz perfekt. Entsprechend umfangreich war unsere Mängelliste, mit der wir das Entwickler-Team erschreckten. Doch Spellbound war fleißig und hat (fast) alle Kritikpunkte entschärft: Das Echtzeit-Taktikspiel, das am 25. April auf den Markt kommt, ist der Maßstab, an dem sich **Commandos 2** messen lassen muss. Der Megatest startet auf Seite 102.

Freitag | 23. März 2001

Wer sich als DVD-Laufwerksbesitzer nicht spätestens jetzt für die DVD-Ausgabe der PC Games entscheidet, dem ist nicht mehr zu helfen: Denn ab sofort ist im Preis von 9,99 Mark eine DVD-Box enthalten – damit auch alles seine Ordnung hat.

Einen prächtigen April und viel Vergnügen mit der neuesten Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



Inhalt 5/2001

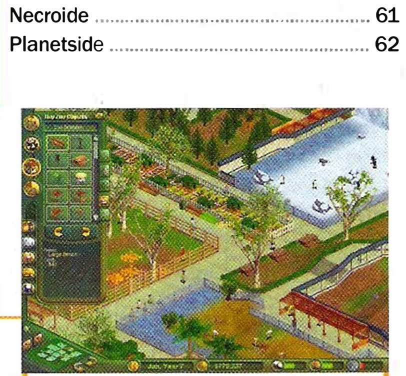
Aktuell

Reportage

Vorschau

Strategie

Action



Zoo Tycoon
Tiger, Affen und Pandas sind die Hauptdarsteller eines wunderschönen Aufbauspiels von Microsoft. Ab Seite 48 lesen Sie alles über die Gamestock-Neuheit.

Abenteuer

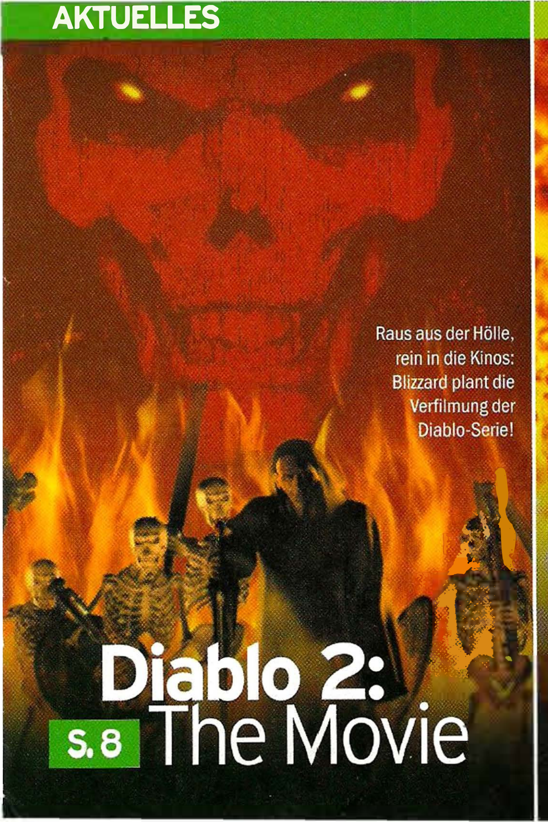
Sport

Test

Spiel des Monats

Strategie

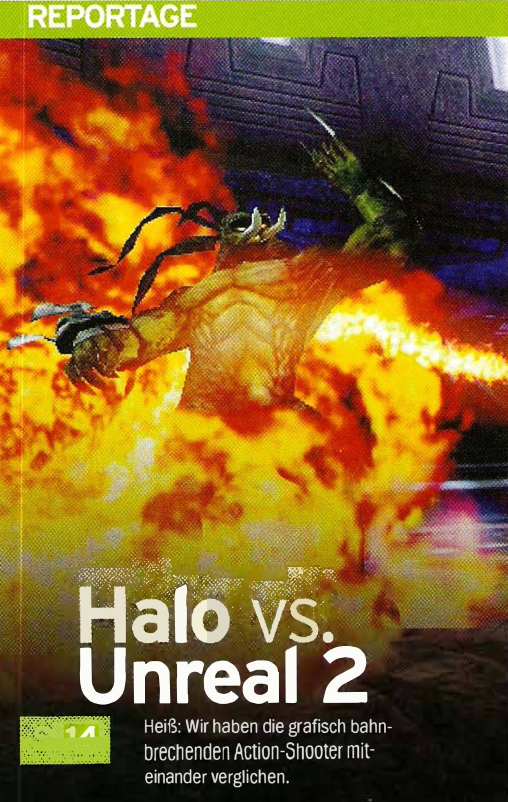
AKTUELLES



Raus aus der Hölle, rein in die Kinos: Blizzard plant die Verfilmung der Diablo-Serie!

Diablo 2: The Movie S. 8

REPORTAGE



Halo vs. Unreal 2 S. 14

Heiß: Wir haben die grafisch bahnbrechenden Action-Shooter miteinander verglichen.

VORSCHAU



Dungeon Siege S. 72

Von der Grafik des Action-Rollenspiels könnte sich Diablo 2 eine Scheibe abschneiden: Die Titelstory zeigt exklusive Screenshots!

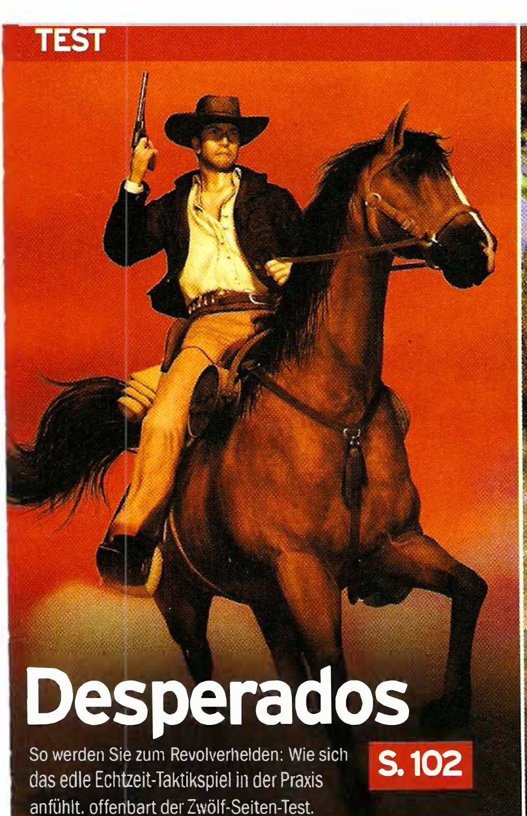
Tipps & Tricks

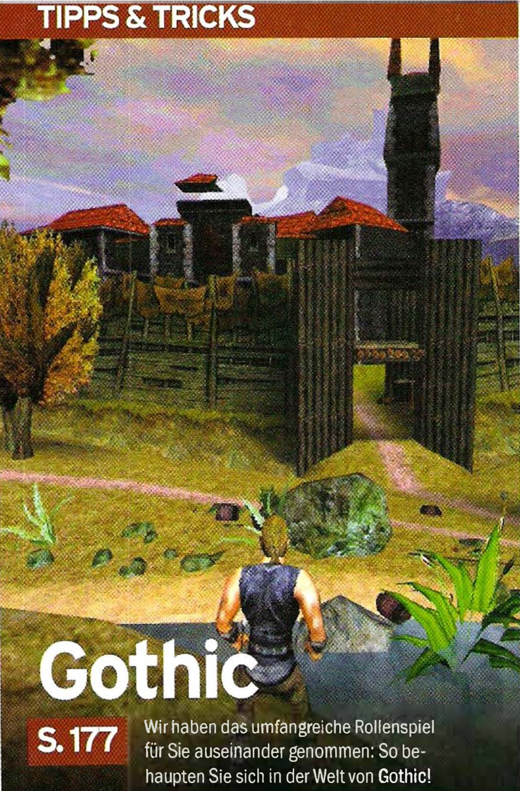
Hardware

Tribes 2

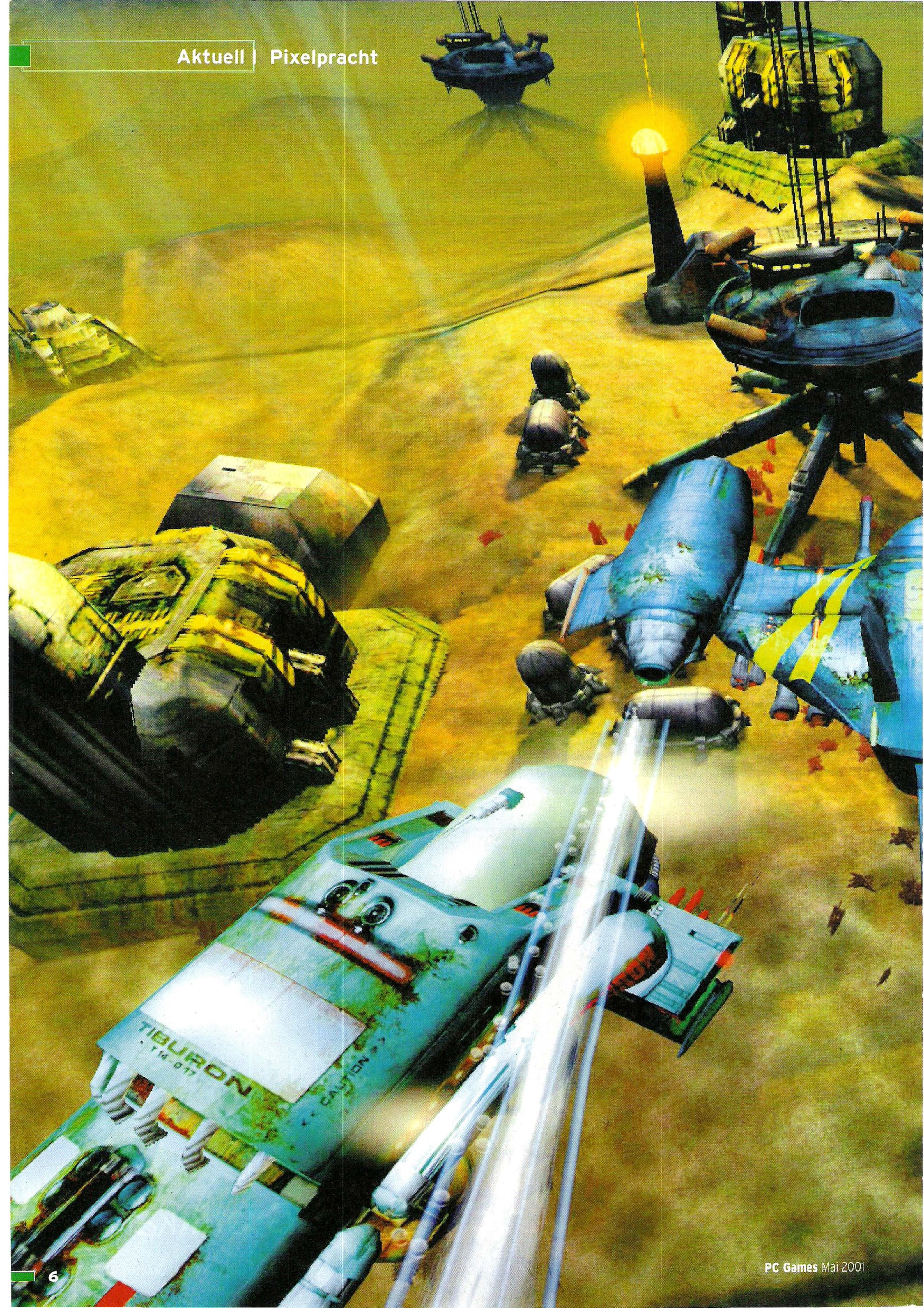
Feuer frei: Der Nachfolger zum Taktik-Shooter Starsiege: Tribes ist da! Die Stärken und Schwächen beleuchtet der Sechs-Seiten-Testbercht ab Seite 136.

Service








TIBURON
TM-017
CAUTION



Aquanox

Da raucht die Grafikkarte: Gehen Sie mit uns auf Tauchstation und bestaunen Sie die optische Unterwasser-Pracht einer **Aquanox**-Basis. Im Vordergrund sehen Sie den Phobocaster, das mächtigste Schiff, das Sie im Spiel steuern werden. In enger Zusammenarbeit mit Chip-Produzent Nvidia nutzen die Mannheimer Entwickler von Massive (**Schleichfahrt**) die Fähigkeiten der brandneuen GeForce3-Karte aus und verpassen ihrer U-Boot-Action-Simulation eine in diesem Genre noch nie dagewesene Grafikqualität. Das Original-Bild stammt direkt aus der Spiel-Engine (trägt nicht zu Unrecht den Namen „Krass-Engine") und weist eine Auflösung von 1.600x1.200 Bildpunkten auf.

Entwickler .... Massive   Anbieter ....Fishtank Interactive

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



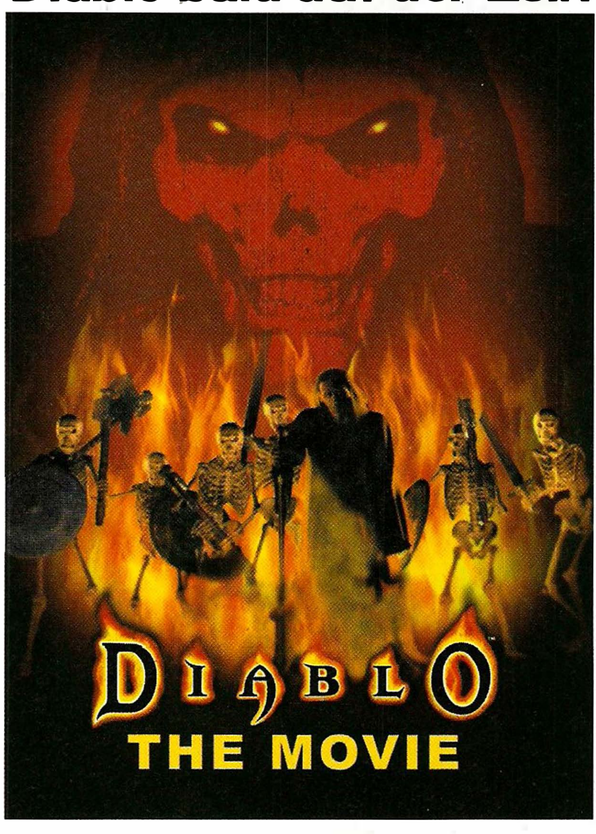
Die besten Spielideen liegen auf der Hand – doch viele Entwickler haben offenbar Besseres (?) zu tun.

Max Design, die Macher von Anno 1602 und 1503, verdienen unser Mitleid. Warum? Weil in der Schublade der Österreicher ein in meinen Augen geniales Konzept schlummert, das aus Zeitgründen und wegen der absoluten Notwendigkeit einer 1602-Fortsetzung bis auf weiteres auch da drin bleiben wird. Arbeitstitel: Tourist. Ein Aufbauspiel, bei dem man als Reiseveranstalter Bettenburgen aus dem Boden stampft, Charterflüge organisiert, Kreuzfahrtschiffe bucht, Sightseeing-Touren plant, Casinos eröffnet, Dschungel-Expeditionen entwickelt oder Skilifte baut – und das alles aus der Anno-1602-Perspektive. Als ich die Max-Design-Mannschaft anno 1996 im beschaulichen Schladming besuchte (da existierten von Anno 1602 gerade mal die Grafiken der Stadtmauern), wurden bereits die Balkon-Geranien der Berghütten gerendert.
Da frag ich mich doch: Fällt einem nur in der Steiermark so was ein? Warum gibt es noch kein Sim Hotel? Wo bleibt Sim Einkaufszentrum? Statt die naheliegendsten Ideen anzugehen, verausgaben sich andernorts begabte Entwickler am zigsten Fußballmanager, entwickeln Siedler-Klons oder produzieren Grafik-Demos, bei denen man sich fragt: Und wo ist das Spiel? Dabei dürstet es die Menschen nach Spielen mit Bezug zur Wirklichkeit – das beweist die Beliebtheit von Age of Empires 2, Die Sims, Sudden Strike, Rollercoaster Tycoon, Sim City3000, Holiday Island, Patrizier 2, Pharao und Commandos. Motto: Die Realität ist spannender als Orks und Aliens. Auch das Tierpark-Aufbauspiel Zoo Tycoon (Vorschau auf Seite 48) wird mit Sicherheit ein Bombenerfolg – bei Microsoft gibt's offenbar einen Rollercoaster-Tycoon-Fanclub. Liebe Max Designer, wenn ihr mit Anno 1503 fertig seid, ist erst mal Tourist an der Reihe, versprochen?

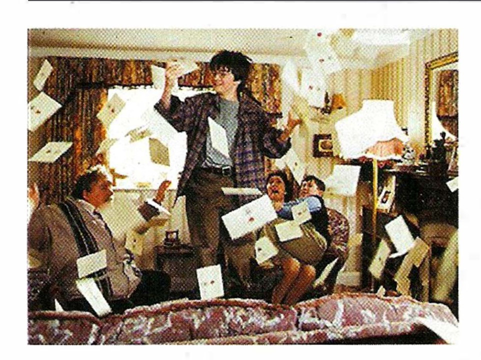
PETRA MAUERÖDER

BLIZZARD VERKLAGT NEW LINE CINEMA

Diablo bald auf der Leinwand?



Blizzard hat das Hollywood-Studio New Line Cinema (**Herr der Ringe, Blade, Austin Powers**) verklagt. Der Grund: Die Firma dreht gerade einen Film, der den Titel **Diablo** trägt. Mit dem gleichnamigen PC-Spiel hat der Streifen allerdings wenig zu tun: Vin Diesel, Cineasten aus **Der Soldat James Ryan** bekannt, soll darin lediglich einen Drogenbaron namens Diablo verkörpern. Blizzard glaubt, die Bezeichnung könnte zu einer Verwechslung mit dem Computerspiel führen. Außerdem plant Blizzard selbst eine **Diablo**-Filmumsetzung: Die Namen **Diablo** sowie **Diablo 2: Salvation** für eine mögliche Fortsetzung hat sich die Firma angeblich bereits vor einigen Jahren schützen lassen.



HARRY POTTER

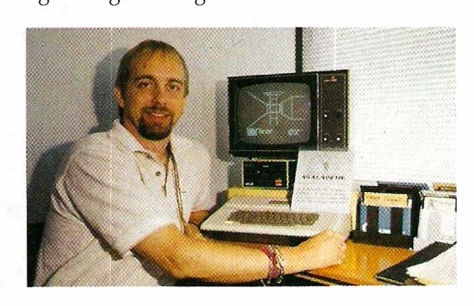
Zauberhaftes von EA

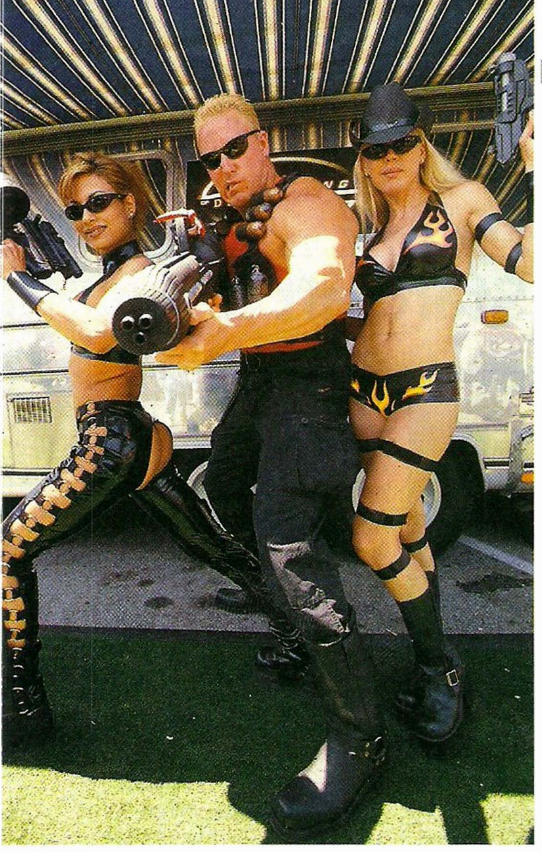
Zeitgleich mit dem US-Kinostart am 16. November will Electronic Arts die zugehörigen PC- und Konsolenspiele rund um die Abenteuer des vorwitzigen Zauberlehrlings auf den Markt bringen. Die Buchvorlage **Harry Potter und der Stein der Weisen** lässt auf Adventures oder Jump & Runs schließen, vorzugsweise für ein jüngeres Publikum.

RICHARD GARRIOTT

The Return of Lord British

Richard Garriott, exzentrischer Multimillionär und Gründer von Origin (**Wing Commander, Ultima**), kehrt in die Computerspiele-Szene zurück: Nach seinem Rücktritt als Statthalter der EA-Tochter durfte er aus vertraglichen Gründen kein neues Spiel in Angriff nehmen. Diese Frist ist nun abgelaufen – wir warten gespannt auf die Ankündigung seines nächsten Projekts, das er mit ehemaligen Origin-Kollegen realisieren möchte.





DUKE NUKEM – DER FILM

Der Duke vor der Kamera

Nach Lara Croft schafft mit **Duke Nukem** ein weiterer Action-Held den Sprung in die Lichtspielhäuser. Der Diplom-Zyniker, der erst schießt und dann fragt, wird im Film erneut die Rolle des Retters der Menschheit übernehmen und eine Invasionsflotte von garstigen Aliens mit einem effektreichen Waffenarsenal aufhalten. Ob der Duke so auftrumpft wie im 3D-Shooter, ist fraglich: Die Produktionsfirma Dimension Films (bekannt geworden durch die Horrorfilm-Persiflage **Scream**) plant für die USA eine Freigabe ab 13 Jahren. Starttermin: noch nicht bekannt. Wer weiß, vielleicht kommt der Film ja noch vor **Duke Nukem Forever**, auf das Ego-Shooter-Fans seit Jahren warten – bei 3D Realms lassen selbst **Halo, Doom 3** und **Unreal 2** keine übertriebene Hektik aufkommen.

STAR WARS: BATTLEGROUND

Mächtige Echtzeit-Strategie-Allianz

Ensemble Studios (**Age of Empires 1+2**) und Lucas Arts entwickeln gemeinsam ein **Star Wars**-Echtzeitstrategiespiel namens **Battleground** – ein 2D-Spiel, das auf der Age-of-Kings-Engine basiert und thematisch alle vier **Krieg der Sterne**-Folgen abdeckt. Grafik und Missionsdesign übernimmt Lucas Arts selbst; Stardesigner Bruce Shelley hilft bei der Feinabstimmung. Auf der E3 im Mai wird das Spiel live zu sehen sein und schon im Herbst soll Star Wars: Battleground in den Läden stehen.



LEISURE SUIT LARRY 8

Eine Chance für die Liebe

Spielegigant Havas Interactive (**Diablo 2, Half-Life**) denkt über einen weiteren Teil der legendären Adventure-Serie rund um den grundsympathischen Möchtegern-Playboy Larry nach und hat dabei hauptsächlich Deutschland als Markt im Blick. Für die Umsetzung will man sich mit **Leisure Suit Larry**-Erfinder Al Lowe zusammentun, um mit einem deutschen Entwicklerteam die achte Folge der Serie zu produzieren. Havas-Tochter Sierra hatte die Zusammenarbeit mit Al Lowe nach der Fertigstellung von Folge 7 (**Yacht nach Liebe**) vorerst beendet. Wir haben direkt bei Al Lowe nachgehakt: Pläne für einen achten Teil – dann in 3D – gibt es bereits seit Jahren. Gespräche mit Sierra über Larrys Comeback laufen; die Chancen stehen also gut. In einem PC-Games-Interview deutete Al Lowe Ideen wie die „Shoe-Cam" (Schuhkamera), mit der Larry unter die wallenden Röcke ahnungsloser Ladies linsen kann, an.



Cultures 2 noch dieses Jahr

Funatics plant noch für dieses Jahr den zweiten Teil des erfolgreichen Aufbau-Strategiespiels Cultures. Gebäude sollen sich nun upgraden lassen, die Wirtschaftskreisläufe werden komplexer, dafür wird der Schwierigkeitsgrad entschärft.

Homeworld 2 in Arbeit

Sierra bestätigte die Gerüchte und kündigte Homeworld 2 nun auch offiziell an. Das Spiel wird wie der Vorgänger von Relic Entertainment entwickelt; erste Spielszenen werden zur E3 im Mai erwartet.

Lou Bega + Tropico

A little bit of Zusammenarbeit: Mambo-König Lou Bega wird Take 2 dabei helfen, möglichst viele Exemplare des Aufbauspiels Tropico an den Mann zu bringen. Der Sänger wird sogar ins Spiel integriert.

Age of Empires 3D?

Nach den Superhits Age of Empires 1 und 2 arbeiten die Ensemble Studios an mehreren Spielen, darunter ein 3D-Echtzeitstrategiespiel. Mit Empire Earth von Age-of-Empires-Designer Rick Goodman entsteht starke Konkurrenz. Insider gehen von einer Ankündigung zur E3 in Los Angeles aus.

Virtua Tennis auf PC?

Nach dem Aus für die Dreamcast-Konsole rückt bei Sega auch der PC als Plattform wieder in den Mittelpunkt des Interesses. Angelsimulationen wie Get Bass samt Angelrute sind bereits in Vorbereitung. Dreamcast-Fans spekulieren auch auf Umsetzungen von Hits wie Virtua Tennis, die nach Meinung von Experten beste Tennissimulation.

Umfrage des Monats

Haben Sie sich mittlerweile an die DVD-Boxen gewöhnt?

Ja, das neue Format ist handlicher 33 %
Nein, die Euro-Boxen waren besser 54 %
Mir ist die Verpackung egal 13 %

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Die aktuellen Favoriten der PC-Games-Leser!




1 – Vormonat: 1
DIABLO 2 (Blizzard/Havas Interactive)
DER EXORZIST Vom Teufel besessenes Kuhkaff sucht glaubensfesten Paladin zum Dämonen austreiben. Internet-Anschluss von Vorteil.


2 NEU – Vormonat: –
DIE SIEDLER 4 (Blue Byte/Ubi Soft)
ZWERG NASE In den Hauptrollen: Danny DeVito als unerschrockener Maya-Krieger und Bob Hoskins als Legionär.


3 – Vormonat: 3
HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE (Counter-Strike.net/Havas Interactive)
DR. SELTSAM Oder: Wie ich lernte, die Bombe zu lieben. Der Oscar für die besten Stunts ging an die GSG 9.



4 – Vormonat: 5
UNREAL TOURNAMENT (Epic/Infogrames)
DEMOLITION MAN Von den Kritikern für das simpel gestrickte Drehbuch gescholten, von den Action-Fans geliebt.



5 – Vormonat: 12
DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN (Maxis/Electronic Arts)
DIE TRUMAN SHOW Erika liebt Anton, doch Anton liebt Stefanie. Und Peter fackelt die Küche ab.



6 – Vormonat: 2
BALDUR'S GATE 2 (Bioware/Virgin Interactive)
DER HERR DER RINGE Kinoeintritt nur mit spitzen Ohren, schimmernder Rüstung oder Zauberstab.



7 – Vormonat: 10
AGE OF EMPIRES 2 (Ensemble Studios/Microsoft)
DER LETZTE KAISER Mit dem Titelsong: Ja so warn's, ja so warn's, die alten Rittersleut.


8 NEU – Vormonat: –
GOTHIC (Piranha Bytes/Egmont Interactive)
EIN KÄFIG VOLLER NARREN Böse Zungen behaupten, dass beim Casting die Intelligenz keine Rolle spielte.


9 – Vormonat: 41
MECHWARRIOR 4 (Fasa Interactive/Microsoft)
TERMINATOR Hasta la vista, Blechbubi! Wenn Laser glühen und Stahl schmilzt, strahlt das Mechkrieger-Herz.




10 – Vormonat: 15
NO ONE LIVES FOREVER (Fox Interactive/Electronic Arts)
JAMES BOND JAGT DR. NO Und Cate Archer jagt Dimitrj Volkov. Einen Gastauftritt feiert Austin Powers.

INTERVIEW

„Keine Pläne für Starcraft 2"

PC Games: Erstmal herzlichen Glückwunsch zum zehnjährigen Blizzard-Jubiläum. Was plant Blizzard für die Zeit nach der **Diablo 2**-Zusatz-CD und **Warcraft** 3?


BILL ROPER Spieldesigner der Kultfirma Blizzard (www.blizzard.com)

Roper: Wir arbeiten derzeit bereits an einem weiteren Spiel, das wir voraussichtlich nicht zur E3 in Los Angeles, sondern zur Londoner ECTS im Herbst offiziell enthüllen werden. Zur E3 werden Hunderte neuer Spiele angekündigt – da ist uns die kleine ECTS doch wesentlich lieber, weil wir die volle Aufmerksamkeit der Journalisten und Spieler für uns haben.

PC Games: Etwa **Starcraft** 2?

Roper: Nein, es gibt bei uns derzeit keine Pläne für ein **Starcraft** 2.

PC Games: Basiert das Spiel denn auf einer eurer bestehenden Serien?

Roper: Nein, auch das nicht. Das wird ein komplett neues Spiel.

PC Games: Warcraft 3 ist ja euer erstes reines 3D-Spiel – ist da noch mehr in dieser Richtung zu erwarten?

Roper: Das **Diablo 2 Expansion Set** ist definitiv unser letztes 2D-Spiel.

PC Games: Wie sieht die Zukunft eures Internet-Dienstes Battle.net aus?

Roper: Wir sind sehr stolz, dass wir den **Starcraft**- und **Diablo**-Fans die Battle.Net-Dienste ohne Mehrkosten anbieten können. Um die Zugriffsgeschwindigkeit zu verbessern, werden wir spätestens zum **Warcraft** 3-Start noch mehr Server installieren.

PC Games: Bleibt das Battle.net denn auch in Zukunft kostenlos?

Roper: Ja, definitiv.

PC Games: Plant Blizzard die Aufstockung der Teams, um noch mehr Titel gleichzeitig anzugehen?

Roper: Bei uns arbeiten insgesamt um die 190 Leute. Das reicht – wir wollen ein Entwicklerstudio bleiben und die Zahl unserer Projekte überschaubar halten.

PC Games: Wird Blizzard für Microsofts Konsole Xbox entwickeln?

Roper: Mal sehen. Bisher jedenfalls nicht. Wenn, dann werden wir sicher nicht einfach unsere PC-Spiele auf Konsole konvertieren – dazu sind Spieldesign und Steuerung einfach zu unterschiedlich. Wir würden sicher ein komplett neues Team aufbauen. Wir haben ja ursprünglich mit Konsolenspielen angefangen, vielleicht ergibt sich da was. Aber bis auf weiteres bleiben wir dem PC treu – das können wir am besten.

PC Games: Dein derzeitiges Lieblingsspiel?

Roper: Mit **Baldur's Gate 2** bin ich fast durch, danach freu ich mich auf **Final Fantasy 9** und **Black & White**.

PC Games: Herzlichen Dank für das aufschlussreiche Interview, Bill.

RESIDENT EVIL

Milla mimt Alice

Die Dreharbeiten zum **Resident Evil**-Spielfilm haben begonnen: Im Actionhorror-Thriller wird Milla Jovovich (**Das 5. Element**) in die Rolle von Heldin Alice schlüpfen. Zusammen mit Michelle Rodriguez (**Girlfight**) als Rain versuchen die beiden, ein Virus unter Kontrolle zu halten, das Menschen zu blutrünstigen Zombies mutieren lässt. Der Kinostreifen steht unter einem guten Stern: Sämtliche **Resident Evil**-Spiele waren vor allem im Konsolen-Bereich extrem erfolgreich; Bernd Eichinger (**Das Geisterhaus, Der Name der Rose**) fungiert als Co-Produzent. Moderatorin und Schauspielerin Heike Makatsch wird ebenfalls eine Rolle bekleiden.

BLACK ISLE STUDOS

Rollenspiel in 3D: Torn

Die Schöpfer von Spitzen-Rollenspielen wie **Fallout, Icewind Dale** und **Planescape: Torment** entwickeln ein neues düsteres 3D-Rollenspiel namens **Torn**. Sie schlüpfen nicht in die Haut eines Strahlemanns, sondern verkörpern einen verwegenen Haudegen. Das Spiel wird auf der Version 3.0 der Lithtech-Engine basieren. Die detaillierten, aber starren **Baldur's Gate 2**-Grafiken weichen deshalb einer frei zoom- und drehbaren 3D-Welt. Die Abenteuer im **Torn**-Universum beginnen voraussichtlich im November 2001.

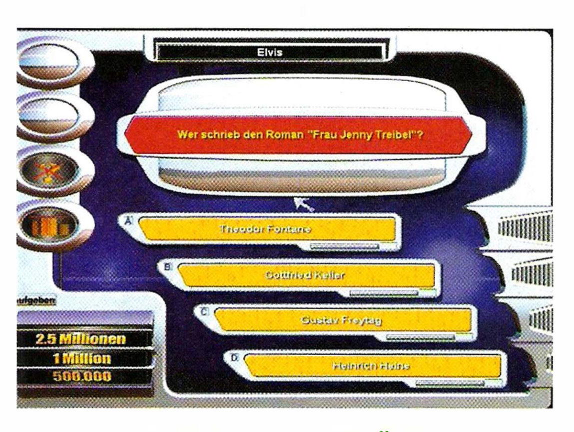


MAGIC BOX

Weltneuheit: Die PC-Windmaschine



Die Firma Rosper-Design aus Koblenz verkauft demnächst ein Gerät, mit dem Wind und Gerüche in PC-Spielen simuliert werden. Beispiel **F1 Racing Championship**: Bei der Einfahrt in die Boxengasse duftet es nach Benzin, nach scharfen Bremsmanövern macht sich der beißende Geruch verbrannten Gummis breit. Bei Regenrennen spüren Sie auf Ihrem Gesicht die Gischt des Vordermanns. Bei **Need for Speed**-Ausfahrten können Sie sich am Steuer eines Porsche-Cabrios den Wind um die Nase wehen lassen – je stärker Sie das Gaspedal durchtreten, desto zügiger wird's. Derlei Effekte werden entweder automatisch oder manuell ausgelöst. Ganz billig ist der Spaß nicht: Die Basisversion kostet rund 800 Mark, die zeitgesteuerte Semi-Automatik-Version schlägt mit 950 Mark zu Buche. Im Preis der Vollautomatik-Variante von 1.350 Mark sind Lenkrad und Pedale immerhin bereits enthalten; ausgeliefert wird die patentierte Magic Box ab Mitte Mai. PC Games wird die Maschine in einer der kommenden Ausgaben genauer vorstellen und einem Praxistest unterziehen – wir freuen uns schon jetzt auf den dezenten Transpirationsduft verschwitzter **FIFA 2001**-Kicker …



WIRST DU MILLIARDÄR?

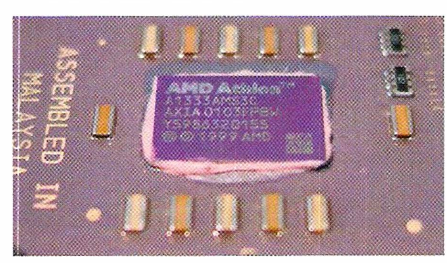
Verwirrspiel um Quiz-Klon

Erst angekündigt, dann getestet, dann eingestellt, jetzt doch wieder angekündigt: Das in PC Games 04/01 getestete Ratespiel **Wirst du Milliardär?** (Wertung: satte 27 %) wird wegen der extremen Ähnlichkeit zur PC-Umsetzung der RTL-Quizshow **Wer wird Millionär?** komplett umprogrammiert. Ein neuer Termin steht noch nicht fest.

AMD PRESCHT VOR

1,33 Gigahertz-Prozessor

Zur CeBIT hat Chipriese AMD die neueste Athlon-Generation mit sagenhaften 1,33 und 1,3 Gigahertz inklusive fixem DDR-Speicher vorgestellt. Nach AMD-Messungen werden die Benchmark-Werte eines Pentium-4-Rechners mit 1,5 GHz zum Beispiel bei 3D-Grafiken und -Animationen um bis zu 40 Prozent übertroffen; laut Hersteller ist der Chip derzeit konkurrenzlos schnell. Genaueres werden aber erst die Tests der PC-Games-Hardware-Abteilung zeigen. Compaq und Hewlett-Packard gehören zu den ersten PC-Anbietern, die den neuen Athlon verbauen.



LITHTECH 3.0

Unreals Gegenspieler

Shogo, No One Lives Forever und **Kiss: Psycho Circus** profitierten bereits von der Lithtech-Engine der Firma Monolith. Die auf der Game Developers Conference in San Jose angekündigte Version 3.0 kommt erstmals beim Rollenspiel **Torn** zum Einsatz. Zu den Neuerungen der Technologie zählen ein neues Physik-System und eine stabilere Netzwerk-/Internet-Unterstützung.

VUD-Awards für drei Spiele

Was die Goldenen Schallplatten für No Angels & Co. sind die Gold- und Platin-Awards des Branchenverbands VUD für Computerspiele: CDVs Echtzeitstrategiespiel Sudden Strike und Moorhuhnjagd 2 erhielten Platin für jeweils mehr als 200.000 verkaufte Exemplare. Gold heimste FIFA 2001 von EA Sports ein, das schon 100.000 Mal über die Ladentische ging.

America 2 über CDV

Der Nachfolger zum Wildwest-Echtzeitstrategiespiel America wird 2003 erscheinen – allerdings bei CDV und nicht bei Data Becker. America erreichte trotz oder gerade wegen der vielen Age-of-Empires-2-Anleihen ansehnliche Verkaufszahlen.

Europa wartet auf Siedler 4

Nachdem die deutsche Siedler-4-Version erst nach diversen Patches fehlerfrei funktionierte, verschob Ubi Soft die Veröffentlichung der internationalen Fassung auf 30. März. Im Gegensatz zu hiesigen Siedler-Fans dürfen Engländer, Griechen und Australier also vom Start weg ohne Bug-Plagen lossiedeln.

Star Trek Armada 2 im Anflug

In Star Trek Armada 2 übernehmen Sie Förderation, Klingonen oder Borg und müssen in 27 Missionen Ihr strategisches Geschick im Kampf gegen Cardassianer und Romulaner beweisen. Vager Termin des 3D-Spiels: Winter 2001.

TLC-Spiele jetzt über Ubi Soft

Ubi Soft hat nach Blue Byte nun auch die Spielesparte von TLC (The Learning Company) übernommen. Damit sicherte sich der französische Software-Riese unter anderem die Rechte am Rollenspiel Pool of Radiance 2 und dem Render-Adventure Myst 3: Exile.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Vormonat	Titel
1	▲2	DIE SIEDLER 4
2	▼1	WER WIRD MILLIONÄR?
3	▲5	HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE
4	▲7	DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN
5	NEU	SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS
6	▼4	AMERICA
7	▲9	COSSACKS: EUROPEAN WARS
8	NEU	F1 RACING CHAMPIONSHIP
9	▲15	DIE SIMS
10	NEU	NBA LIVE 2001

QUELLE: GFK/TOPWARE INTERACTIVE

Melvin aus Keramik

Technomage-Held Melvin gibt es jetzt auch als Keramikfigur. Erhältlich ist die 30 Zentimeter hohe Mini-Statue über die Sunflowers-Website (www.sunflowers.de). Fans sollten schnell zugreifen – die limitierte Auflage beträgt nur 250 Exemplare.

Stress im Titty Twister

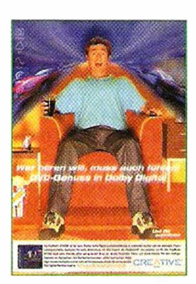
Gute Fortschritte macht Cryos PC-Umsetzung zu Quentin Tarantinos Kultfilm From Dusk Till Dawn. Das Spiel entsteht unter der Regie von Gruselexperte Hubert Chardot (Alone in the Dark).

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!

Platz 1

Playworks DTT3500 (Creative Labs)



Das sitzt: Sound in Dolby-Digital-Qualität drückt jeden PC-Spieler in den Sessel – Platz 1 für die Hardware-Spezialisten von Creative Labs!

Platz 2

IKK-Krankenkasse

Na, haben Sie auch schon Ihr Magen-Darm-Infopaket unter www.ikk.de angefordert?

Platz 3

Theme Park Manager (EA)

Sollten die Achterbahnfahrten zu sehr auf Ihren Magen schlagen, wenden Sie sich bitte an Platz 2.

Und so machen Sie mit:

Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller und Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games, Stichwort:
ADward, Roonstr 21, 90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 17. April 2001

RELAUNCH DER PC GAMES-WEBSITE

Willkommen auf pcgames.de!



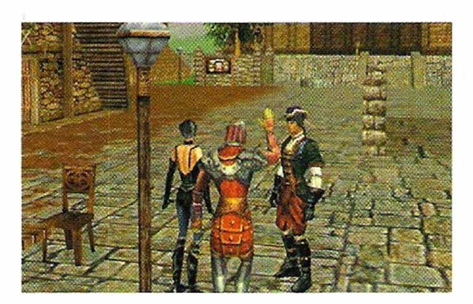
Seit 23. März ist der komplett neue Internet-Auftritt von PC Games online. Die wichtigsten Features: Schnellerer Bildaufbau, übersichtlicheres Design, ein riesiges Tipps-&-Tricks-Sortiment und ein ausgebauter Download-Bereich. Beteiligen Sie sich an aktuellen Umfragen, kommentieren Sie Artikel und News-Meldungen, fragen Sie unseren Redakteuren ein Loch in den Bauch. Das Design orientiert sich am Heftaufbau: Die praktischen Symbole für Demos, Patches und Videos finden Sie auch online wieder. Und das Beste: Alle Artikel sind miteinander verknüpft – ein Klick auf Blizzard listet zum Beispiel alle Tests und Vorschau-Berichte auf; außerdem verraten wir Ihnen vergleichbare Spiele. Zu jedem Titel und jedem Hersteller gibt es umfangreiche Informationen – in der brandneuen Datenbank lässt es sich vortrefflich schmökern und recherchieren. Die aktuellen News direkt aus der PC-Games-Redaktion sind also nicht der einzige Grund, um mehrmals täglich unter www.pcgames.de vorbeizuschauen. Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

STAR TREK: BORG ASSIMILATOR

Widerstand? Zwecklos

Nach Interplays unsäglichem **Star Trek: New Worlds** wagt sich Activision an ein Star-Trek-Echtzeitstrategiespiel: **Borg Assimilator** wird von den Cyberlore Studios (**Majesty, Warcraft 2 Add-on**) entwickelt, erscheint Ende des Jahres und erinnert optisch an **Starcraft**. Als Anführer der Borg bauen Sie Basen und assimilieren in zwölf Missionen Ihre Gegner, darunter Romulaner und Klingonen.





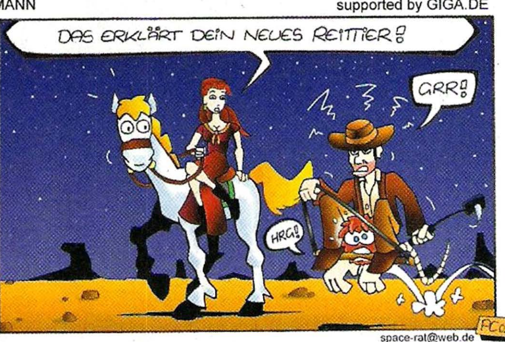
ULTIMA ONLINE 2

Aus für Online-Rollenspiel

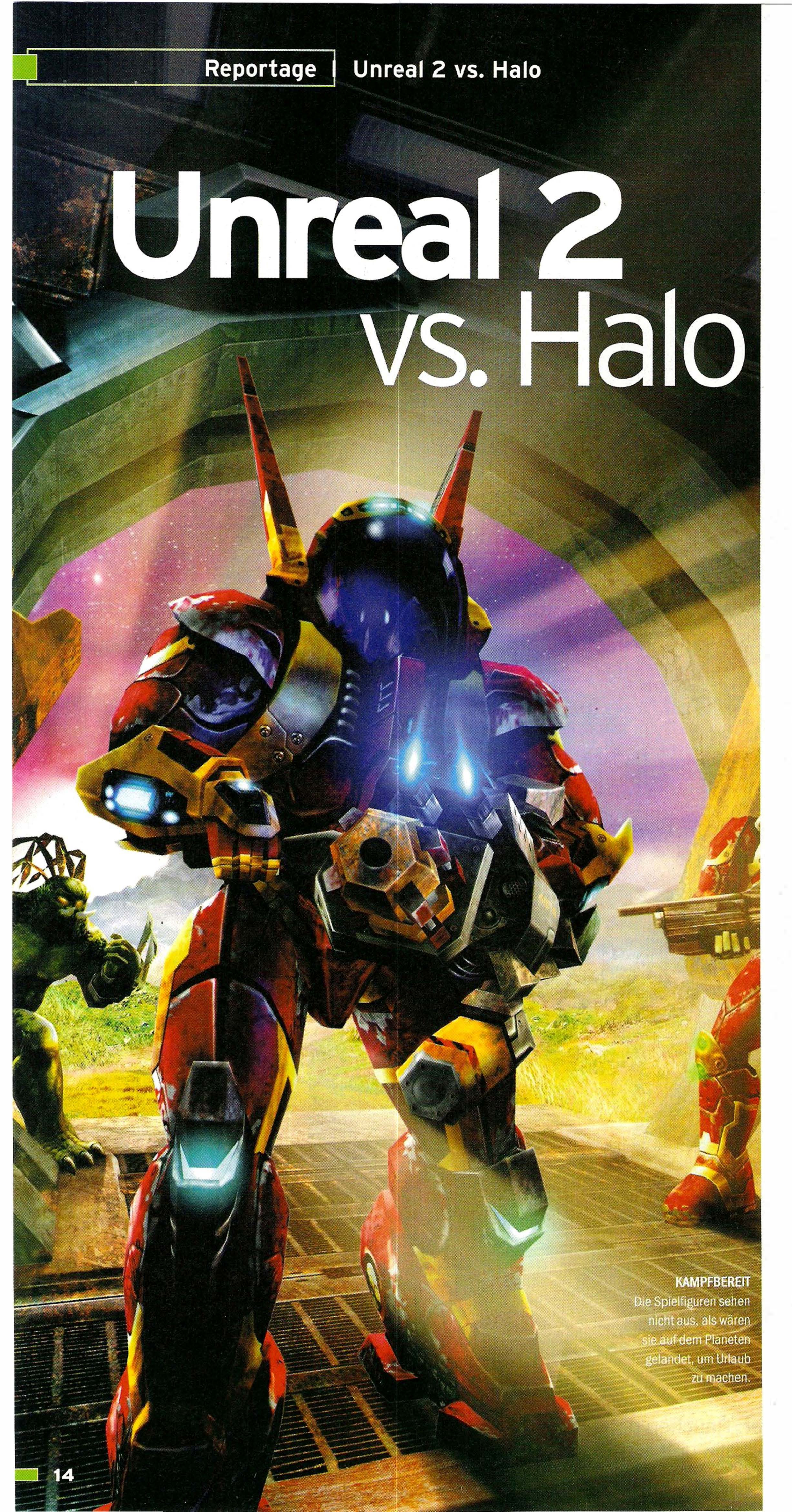
Um den Erfolg von **Ultima Online 1** nicht zu gefährden, hat Origin sämtliche Arbeiten an dem grafisch atemberaubenden 3D-Rollenspiel **Ultima Worlds Online: Origin** eingestellt. Die abgezogenen Entwickler sollen die Weiterentwicklung des ersten Teils unterstützen, dem Origin noch eine Lebensspanne von bis zu zehn Jahren prophezeit.

von MATHIAS NEUMANN
supported by GIGA.DE





Unreal 2 vs. Halo



KAMPFBEREIT
Die Spielfiguren sehen nicht aus, als wären sie auf dem Planeten gelandet, um Urlaub zu machen.

Nachdem Halo seit langem einsam die Will-ich-haben-Liste bei den Actiontiteln anführt, bekommt der Sci-Fi-Shooter mit Unreal 2 Konkurrenz. **Wir wagen einen ersten Vergleich zwischen den potenziellen Superhits.**

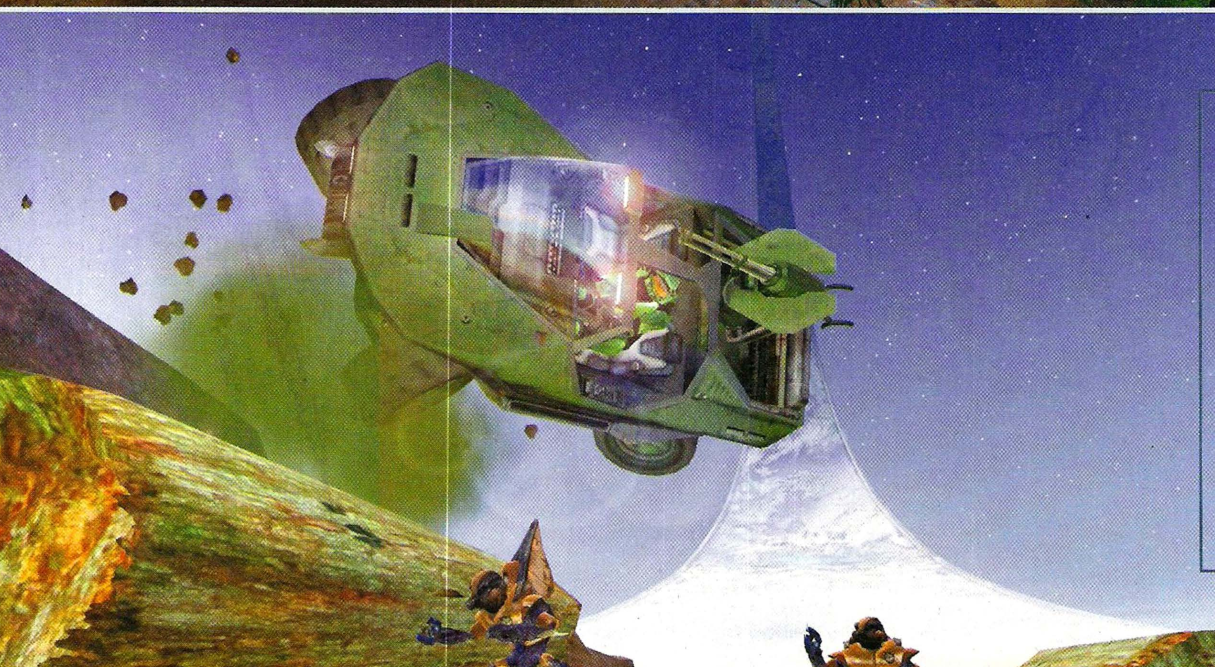
Ja, wir haben **Halo** gespielt. Im Rahmen von Microsofts alljährlicher Spielemesse Gamestock war es uns und anderen auserwählten Journalisten aus aller Welt gestattet, den heiß erwarteten Actiontitel zu spielen. Auf der Xbox versteht sich, denn die PC-Version erscheint erst irgendwann 2002. Aber sie kommt, allen immer wieder auftauchenden Gerüchten zum Trotz. Allerdings wird sich die PC-Variante in einigen wesentlichen Punkten von der Konsolenversion unterscheiden. Am offensichtlichsten fielen uns die Unterschiede bei der Steuerung auf: Statt wie gewohnt mit Maus und Tastatur navigierten wir Fahrzeug und Charakter mit dem Xbox-Controller durch Feindesland. Das ist zunächst nicht gerade einfach, klappt aber nach kurzer Eingewöhnungszeit ganz gut, weil das Gameplay auf den Controller zugeschnitten ist. Für PC wird Bungies Actionknaller so modifiziert, dass eine bewährte, frei konfigurierbare Steuerung per Tastatur und Maus unterstützt wird.





Unreal 2	
Erscheinungstermin	März 2002
Bekannte Waffen	9
Missionen	13
Fahrzeuge	Nein
Mehrspieler	Ja
Einzelspieler	Ja
Szenario	9 Planeten, Zukunft
Schauplätze	Innen- und Außenlevel

UNREAL 2
Dank der neuen Engine sind nun riesige Außenareale mit zahlreichen Objekten möglich.



Halo	
Erscheinungstermin	Irgendwann 2002
Bekannte Waffen	18
Missionen	Nicht bekannt
Fahrzeuge	Ja
Mehrspieler	Ja
Einzelspieler	Nicht bekannt
Szenario	Planetensystem, Zukunft
Schauplätze	Innen- und Außenlevel

HALO
Grafisch immer noch brillant, überzeugt Bungies Spiel vor allem durch eine physikalisch korrekte Spielwelt.



ABWECHSLUNGSREICH Die Story von Unreal 2 führt Sie in 13 Missionen über sieben Planeten mit unterschiedlichen Grafiksets.

Inhaltlich besteht der größte Unterschied darin, dass die PC-Variante grundsätzlich das Teamplay mit mehreren Mitspielern in den Vordergrund stellt und damit Netzwerk- und Internetfunktionalität voll unterstützt. Xbox-Spieler nehmen sich die Kontrahenten als Einzelkämpfer vor und werden nur gelegentlich von computergesteuerten Gefährten unterstützt. Während Sie etwa den Jeep steuern, ballert der Bordschütze selbstständig auf alles, was sich an nichtmenschlichen Lebensformen in Reichweite der Minigun bewegt. Bei der PC-Variante übernimmt diesen Part ein menschlicher Zocker.

Halo ist aber nicht mehr der einzige Actiontitel, der im PC-Lager herbeigesehnt wird: Infogrames präsentierte vor wenigen Wochen erstmals **Unreal 2** und veröffentlichte erste Screenshots. Die Bilder sorgten für ähnliche Reaktionen wie **Halo** bei seiner Ankündigung. Grund genug, beide Titel etwas genauer zu beleuchten. Die Handlung ist jeweils in ferner Zukunft angesiedelt, wo es die Menschen in entfernten Galaxien mit aggressiven Aliens zu tun haben. Actionreiche Ballereien mit einem imposanten Waffenarsenal stehen im Vordergrund, die Spielwelten sind dank modernster Technik und der Unterstützung neuzeitlicher Grafikkarten-Features geradezu umwerfend. Was das grundlegende Gameplay betrifft, unterscheiden sich die Titel allerdings deutlich: **Unreal 2** ist in erster Linie für Einzelspieler interessant, die Stärken von **Halo** liegen im Teamplay.

In **Halo** geht es um das Schicksal der Menschheit, die einen aussichtslosen Kampf gegen die weit überlegene Alien-Rasse Covenant führt. Jenseits vom eigentlichen Geschehen kommen Sie nach und nach dem Geheimnis des Planeten **Halo** auf die Spur, das die Aliens ebenfalls lüften wollen. Denn wer das als Erster schafft, gewinnt den Krieg. In Guerilla-Manier bekämpfen Sie die Gegner als Team, wobei sie sich

MÄCHTIG HEISS! Der Flammenwerfer sieht in Aktion nicht nur genial aus, er erweist sich auch als ausgesprochen wirkungsvoll.



ACTION PUR
Beim Anspielen von Halo überzeugten uns vor allem Grafik und Leveldesign. Wie das teamorientierte Gameplay der PC-Version ausfällt, bleibt abzuwarten.

die Aufgaben (Scharfschütze, Fahrer, Bordschütze) nach Absprache teilen. Feste Rollen sind bis dato nicht vorgesehen, jeder Spieler darf auf alle Waffen zurückgreifen. Neben futuristischen Maschinengewehren kommen auch Macheten zum Einsatz, für Gefechte unter Wasser gibt es Harpunen. Die Missionsziele orientieren sich an der Spielphilosophie, so dass Sie beispielsweise durch geschickte Zusammenarbeit eine feindliche Basis erobern müssen, um den Kampf zu Ihren Gunsten zu entscheiden. Im Team-gegen-Team-Modus können Sie sich auch auf die Seite der Aliens schlagen.

Unreal 2 konzentriert sich wie sein Vorgänger auf eine abwechslungsreiche Einzelspielerkampagne. In 13 Missionen und 25 Levels sind Sie als eine Art Weltraum-Sheriff und im Namen der Menschheit unterwegs. Ihre Aufgabe ist das Auffinden und Sichern von sieben antiken, mystischen Artefakten, hinter denen ebenfalls fünf Alienrassen und Söldner her sind. Da in solchen Angelegenheiten traditionell nicht geteilt oder verhandelt wird, geht es mit bekannten und neuen Waffen, beispielsweise Granat- und Flammenwerfer, richtig zur Sache. Außenareale und Innenlevels dienen in gleichem Maße als Schauplätze. Feindliche Raumschiffe und Städte stehen genauso auf dem Reiseplan wie unterirdische Höhlensysteme und ein tropischer Wald; insgesamt sprechen die Entwickler von zehn Grafiksets. Für Multiplayer-Anhänger enthält das Spiel erwartungsgemäß fast alle Modi von **Unreal Tournament** sowie eine neue Variante, die etwa dem **Gameplay** von **Team Fortress** entsprechen soll.

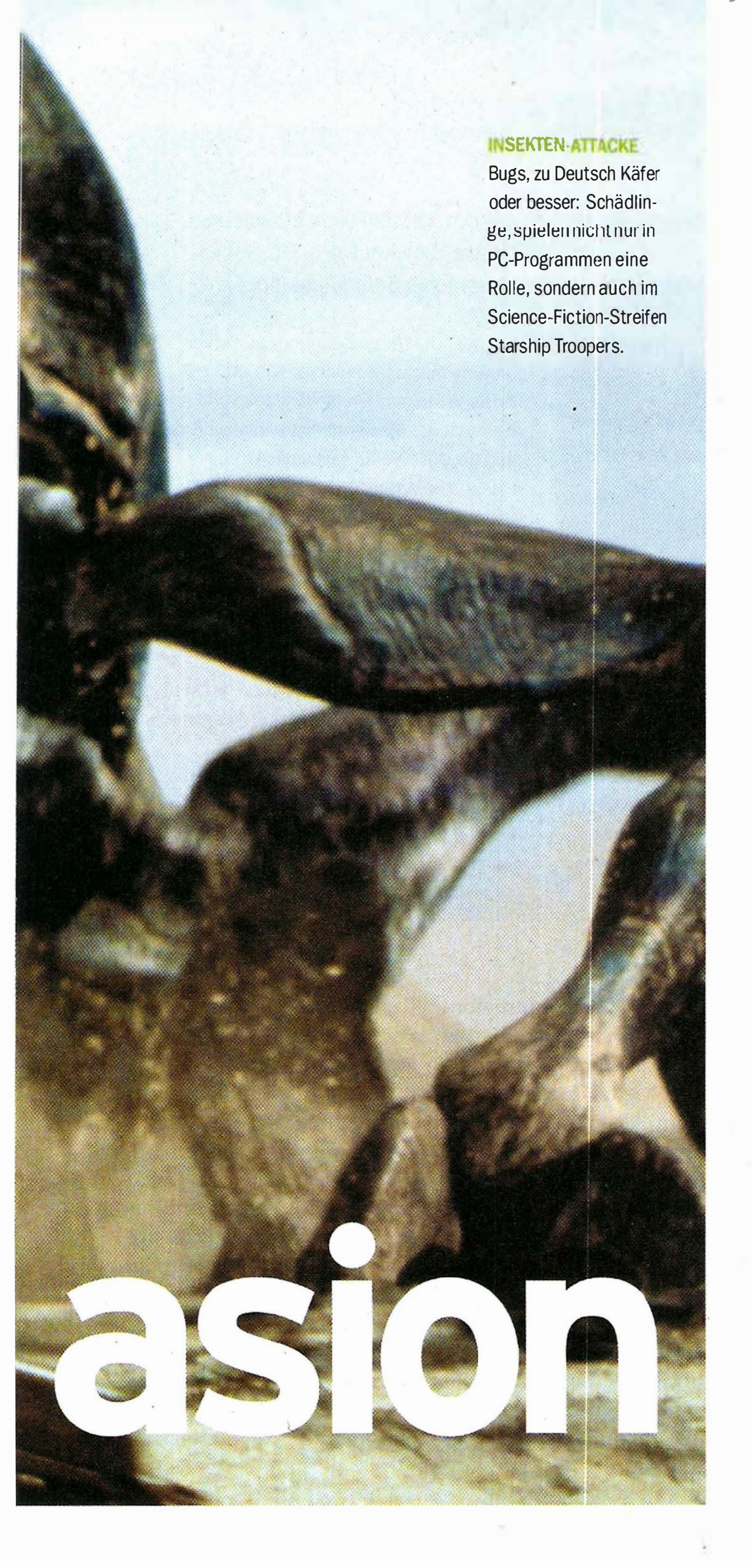
Fazit: Wir freuen uns auf beide Spiele. Nicht nur grafisch, auch in Sachen Spielbarkeit erwarten wir zwei absolute Spitzentitel. Einziger Wermutstropfen ist die lange Wartezeit, da beide Titel erst nächstes Jahr erscheinen. GEORG VALTIN

Die Bug-Inv



Jeder kennt sie, jeder fürchtet sie: **Bugs, also technische Fehler in Computerspielen, sind echte Spaßkiller.** PC Games beleuchtet anhand des jüngsten Sündenfalls der Siedler Ursachen und Hintergründe.

Freitag, 16.02. Thomas Waal versteht die Welt nicht mehr. Entnervt sitzt er vor seinem nagelneuen Rechner der Gigahertz-Klasse. **Die Siedler 4**, das Spiel, auf das er sich seit Wochen gefreut hatte, funktioniert nicht richtig. Erst wollten die Aufbaumeister gar nicht wuseln: „3D-Softwarefehler", lautete die lakonische Meldung. Eine halbe Stunde und zwei Treiber-Updates später startet der Feldzug gegen das Dunkle Volk endlich. Okay, die Musik ähnelt eher der Konzertprobe des Jugendblasvereins Höllriegelskreuth als einem atmosphärischen Spielesoundtrack. Und irgendwie ruckeln Römer, Maya und Wikinger bei aktivierter Hardwarebeschleunigung von Absturz zu Absturz. Was Thomas allerdings vollends zur Weißglut treibt: Seit zwei geschlagenen Stunden versucht er vergeblich, mit seinem Kumpel via Internet eine Multiplayer-Partie zum Laufen zu bringen. Erst müssen die beiden feststellen, dass von



INSEKTEN-ATTACKE
Bugs, zu Deutsch Käfer oder besser: Schädlinge, spielen nicht nur in PC-Programmen eine Rolle, sondern auch im Science-Fiction-Streifen Starship Troopers.

den auf der Packungsrückseite versprochenen Mehrspielermodi nur ein einziger funktioniert, dann reißt plötzlich mitten im Spiel die Verbindung ab: „Warte auf Spieler Thomas". Im vierten Anlauf scheint es dann endlich zu funktionieren. Und dann registrieren die beiden Online-Strategen, dass sie seit einer halben Stunde eigentlich zwei verschiedene Partien spielen. „Wie, du hast eben meinen großen Wachturm erobert? Ich habe doch schon vor zehn Minuten deine gesamte Grenzbefestigung platt gemacht!" Das Spiel läuft auf den beiden Rechnern asynchron, die Aktionen der Gegner werden nicht mehr korrekt gesendet. Am nächsten Tag macht Thomas zwei Dinge: Er schreibt eine lange E-Mail mit allen entdeckten Fehlern an PC Games und fordert vom Händler die 80 Mark für das Programm zurück. „So ist die Software doch unspielbar!"

E-Mails wie die von Thomas erreichten uns nach der Veröffentlichung des vermeintlichen Aufbauhits gleich dutzendweise. Auch in der PC-Games-Redaktion gab es lange Gesichter beim Test. Zahlreiche Bugs trübten den Spielspaß und brachten **Die Siedler 4** letztendlich einen satten Wertungsabzug. Wie konnte ein offensichtlich so unfertiges Programm auf den Markt kommen? Karsten Lehmann von Blue Byte entschuldigt sich: „Die letzte Phase der Entwicklung war, bedingt durch den Aufkauf durch Ubi Soft und die damit verbundenen Umstrukturierungen, sehr hektisch. Warum aber unsere Betatester die fehlenden Mehrspielermodi nicht mehr rechtzeitig entdeckt haben, dafür habe ich leider auch keine Erklärung. Ich kann allen Spielern nur versprechen, dass so etwas in Zukunft nicht mehr vorkommen wird. Für folgende Projekte wie das Add-on zu **Die Siedler 4** werden wir auch auf die große Qualitätssicherungsabteilung von Ubi Soft zurückgreifen können."

Der neueste Patch, der rund drei Wochen nach der Veröffentlichung des Spiels erschien, lieferte endlich die fehlenden Multiplayer-Features

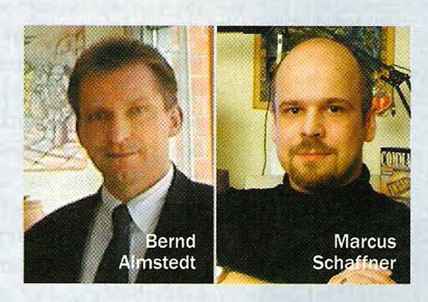
„So ist die Software doch unspielbar!" urteilt unser Leser Thomas Waal über das Aufbauspiel Die Siedler 4.

nach und erhöht die Stabilität bei Internetspielen. Einen Nachtest von **Die Siedler 4** auf der Basis dieses Updates finden Sie auf Seite 126. **Die Siedler** sind jedoch nur das aktuellste Beispiel einer Reihe von unfertigen und buggeplagten Programmen. Erst einige Wochen zuvor löste Ascarons **Patrizier 2** heftige Diskussionen aus. Im Handbuch versprochene Features wurden in der Verkaufsversion wieder entfernt, das Spiel lief im Mehrspielermodus manchmal aus dem Ruder. Auffällig: Bei-

Ascaron im Kreuzverhör

Die Initiative NoMoreBugs (www.nomorebugs.de), die sich für fehlerfreie Spielsoftware einsetzt, verdankt ihre Entstehung unter anderem der Wirtschaftssimulation Patrizier 2, die nach Meinung der Initiatoren massive Fehler aufwies. PC Games gab Vereinsgründer Marcus Schaffner Gelegenheit zu einem Interview mit Ascarons Pressesprecher Bernd Almstedt.

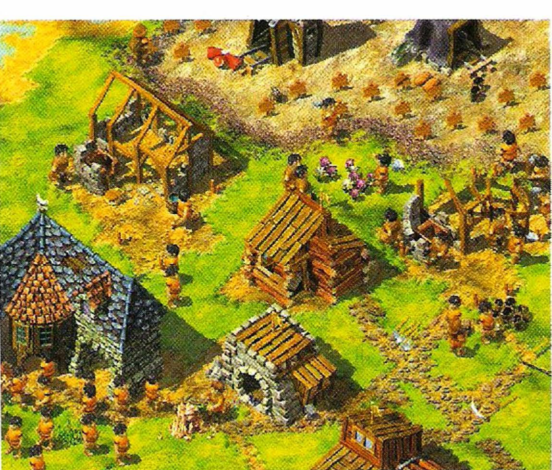
NoMoreBugs: Was war bei Patrizier 2 konkret der Grund dafür, dass es in diesem Zustand auf den Markt kam?
Ascaron: Wir waren so weit fertig, dass es auf allen unseren Testsystemen stabil lief ...
NoMoreBugs: Mit dem aktuellen Patch für Patrizier 2 sind ja immer noch nicht alle Bugs beseitigt, wird dies dann erst mit dem Add-on Ende des Jahres der Fall sein?
Ascaron: Wir arbeiten an weiteren Patches für **Patrizier 2.** Der überwiegende Teil der Updates betrifft Änderungen am Gameplay, die wir aufgrund von Kundenwünschen in das Produkt einfließen lassen. Ein weiterer Schwerpunkt sind „Workarounds", die fehlerhafte Konfigurationen lauffähig bekommen sollen, ein relativ kleiner Teil behebt Programmfehler, die das Spiel zwar nicht unspielbar machen, den Powergamer aber trotzdem immer wieder zu Recht ärgern. Das Add-on ist



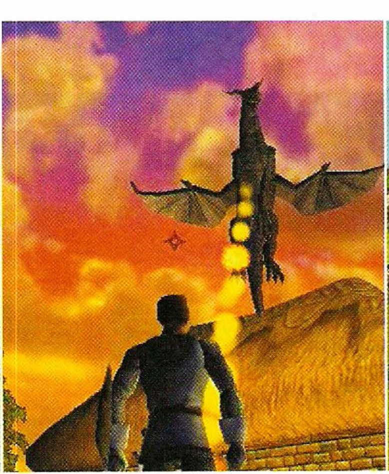
nicht als „Bugfix" gedacht, sondern wird völlig neue Elemente enthalten. Natürlich wieder mit den unvermeidlichen Bugs ...
NoMoreBugs: Kalkulieren Sie Ihre Kunden bewusst als kostenlose Betatester mit ein?
Ascaron: Bislang hat uns der Support ca. 400.000 Mark gekostet! Falls das kostenlos ist, hätte ich gerne kostenlos eine ähnliche Summe auf mein Konto überwiesen ... Wenn wir mal ins Detail gehen, haben wir zirka 250.000 DM für Workarounds instabiler Systeme ausgegeben, etwa 100.000 DM für die Implementierung von Ideen und Anregungen der Spieler nach Release und nur rund 50.000 DM für tatsächliche Programmfehler (überwiegend Logikfehler).
NoMoreBugs: Was wollen Sie zukünftig tun um diese Situation zu verbessern?
Ascaron: Wir werden zukünftig unsere Aktivitäten in Richtung Konsolen verlegen.
NoMoreBugs: Können Sie sich eine Zusammenarbeit mit uns vorstellen?
Ascaron: Danke nein, wir arbeiten nur mit engagierten und kompetenten Powergamern und der eigenen Qualitätssicherung.
Wir danken NoMoreBugs und Ascaron für das Interview. Anzumerken sei noch, dass Patrizier 2 auf unseren Systemen weitgehend fehlerfrei lief, lediglich im Mehrspielermodus hatten wir Abstürze.

de Entwicklerteams werkeln in Deutschland. Sind einheimische Programmierer etwa schlechter? Bernd Almstedt von Ascaron verneint: „Das denke ich absolut nicht! Deutsche Unterhaltungssoftware ist eben sehr komplex und ermöglicht viele verschiedene Spielarten, das erhöht den Aufwand beim Betatest enorm. Unsere Produkte waren noch nicht von einer Reklamationsflut betroffen. Klar haben wir immer noch Logikfehler, sowohl in **Anstoß 3** als auch in **Patrizier 2**. Wir arbeiten aber ziemlich erfolgreich daran, diese so gut wie möglich zu eliminieren." In der Tat sind Bugs kein deutsches Problem, das zeigen Fälle wie **Ultima 9**. Allerdings sind die Betatester-Abteilungen einheimischer Softwarehäuser zumeist kleiner, dadurch steigt die Gefahr, dass Fehler unbemerkt durchrutschen. Die meisten Bugs bleiben aus der Tatsache heraus im Spiel, dass es schlicht unmöglich ist, alle möglichen Soft- und Hardwarekombinationen auszutesten. Insbesondere exotische Grafikkarten und fehlerhafte Treiber sorgen immer wieder für unvorhersehbare Abstürze. Aber wie kann es vorkommen, dass ganze Programmteile fehlen? „Die im **Patrizier 2**-Handbuch beschriebenen vermissten Features mussten wir nachträglich entfernen, weil sie die Spielbalance gestört haben – leider nachdem die Anleitung bereits gedruckt war. Eigentlich wollten wir die Änderungen auf der CD dokumentieren, aber da ist uns leider ein Fehler unterlaufen", gibt Bernd Almstedt zu.

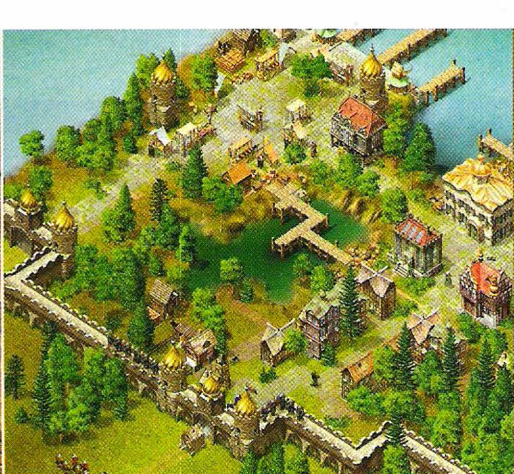
PC Games meint: Kein Spiel ist fehlerfrei. Und dass Patches mittlerweile eher die Regel als die Ausnahme sind, ist zwar nicht schön, aber unvermeidlich. Wenn allerdings massive Bugs den Spielspaß stören oder gar ganze Abschnitte nicht funktionieren wie versprochen, wird PC Games auch in Zukunft die Käufer warnen und die betreffenden Programme abwerten. RÜDIGER STEIDLE



DIE SIEDLER Käufer des Aufbauhits hatten mit technischen Fehlern zu kämpfen.



ULTIMA 9 Das Rollenspiel vergrätzte durch etliche Logikfehler viele Fans der Serie.



PATRIZIER 2 Ascarons Handelssimulation lief im PC-Games-Testcenter stabil, machte aber auf manchen Rechnern Probleme.



Glänzende Graf

Die GeForce3-Lawine ist nicht mehr aufzuhalten. Die neue Grafikkarten-Generation verspricht **unglaublich realistisches Spielvergnügen!**

In der letzten Ausgabe prophezeiten wir Ihnen, dass sich die ersten Platinen mit dem neuen Grafikriesen von Nvidia bereits Mitte März in den Händlerregalen befinden würden. Leider gab es (wie könnte es anders sein) unvorhergesehene Verschiebungen, so dass die Karten erst in diesem Monat in den Handel kommen. Wir konnten kurz vor Redaktionsschluss trotzdem noch die Elsa Gladia 920 auf unseren Testparcous schicken. Die Benchmarks finden Sie auf Seite 30. Mit den richtigen Spielen wird die GeForce3-Karte auf Ihrem PC für ein Pixelfeuerwerk sorgen, wie Sie es noch nicht gesehen haben.

Im Zusammenspiel mit der Spieleschnittstelle DirectX 8 unterstützt der verbaute Grafikchip neue Berechnungswege für 3D-Spiele: die Pixel Shader und die Vertex Shader. Durch sie erhalten Spiele-Programmierer direkten Zugriff auf die Gestaltungsmöglichkeiten der Grafikeffekte in 3D-Spielen und können sehr einfach hochkomplexe Bewegungsabläufe von Figuren oder Objekten erstellen. Was heißt das nun für den Spieler? Nun, noch bessere Grafiken, noch detailliertere Texturen und noch echter wirkende Bewegungsabläufe von Spielercharakteren. Dass sich dies auszahlt, zeigen erste Screenshots von auf DirectX 8 getrimmten Spielen: Dazu zählen neben dem Rollenspiel **Neverwinter Nights** von Bioware unter anderem auch das Unterwasser-Actionepos **AquaNox** von Fishtank Interactive sowie der Ego-Shooter **Unreal 2** (ab Seite 14).

Nur selten waren beim Start eines neuen Grafikchips so beeindruckende Screenshots von Spielen und aufwendig gestaltete Technologie-Demos zu bestaunen. Der Vorteil des GeForce3: Die komplette Berechnung der DirectX-8-Befehle übernimmt der Grafikchip selbst. Das ist etwas Besonderes, das wissen auch die Grafikkartenhersteller. Aus diesem Grund wird der Markteintritt des Chip-De-



BEISPIEL AQUANOX Anhand der beeindruckenden Vorab-Bilder der Unterwasser-Action-Simulation lassen sich die GeForce3-Effekte besonders gut erläutern.

ik mit GeForce 3

bütanten auch von einigen wohlklingenden Marketingbegriffen begleitet, die wir Ihnen kurz erläutern wollen. Da wäre zunächst die so genannte nFiniteFX-Engine. Damit ist – kurz gefasst – die hardwaretechnische Unterstützung von DirectX 8 gemeint. Im Detail besteht diese „Engine" aus zwei separaten Grafikprozessoren. Einer kümmert sich um die Berechnung der Vertex Shader unter DirectX 8, der andere sorgt für die Pixel Shader. Die nFiniteFX-Engine wird also ausschließlich bei den heiß erwarteten DirectX-8-Spielen zünden.

Damit aber auch aktuelle Spiele flotter werden, hat Nvidia in der regulären Grafik-Pipeline ebenfalls sinnvolle Modifikationen vorgenommen. Die lassen sich unter dem Namen Lightspeed Memory Architecture (LMA) zusammenfassen. Ein Beispiel: GeForce2-Ultra-Karten besitzen eine 256 Bit breite Datenanbindung des Grafikchips an den Grafikkartenspeicher. Auf dieser breiten Datenautobahn konnten bis dato zwei 128-Bit-Werte nebeneinander fahren. Mussten nur Werte in der Größe von 64 Bit übertragen werden, dann belegte jeder dieser kleineren Blöcke trotzdem den Platz eines großen 128-Bit-Blocks. Bei jedem Mini-Paket wurde also Speicherbandbreite einfach verschwendet. So weit zur Vergangenheit. Die neue Speicherarchitektur des GeForce3 unterscheidet nun diese Datenpakete nach ihrer Größe. Deshalb können auch vier 64-Bit-Werte zum Speicher (Double Data Rate) geschickt werden. Die Bandbreite wird also endlich effektiv genutzt. Aber auch den Berechnungsprozess von 3D-Szenerien hat man bei Nvidia optimiert. GeForce3-Karten entfernen nämlich die verdeckten Oberflächen in 3D-Spielen. Nichts Ungewöhnliches, denn auch andere Grafikkarten führen diesen Tiefentest durch – leider aber erst, wenn alles bereits komplett berechnet wird. GeForce3-Karten sparen einiges an Rechenzeit und Speicherbandbreite ein, denn sie führen die 3D-Berechnungen für nicht sichtbare Objekte einfach nicht aus. Die überflüssigen Daten

Der GeForce3-Chip nutzt Techniken, um Speicherbandbreite zu sparen. Das macht ihn um einiges flotter!

GeForce3-Spiele

Incoming Forces

In dem Action- und Strategiespiel werden insgesamt vier Planeten, über zehn Fahrzeuge und realistische Aliens dargestellt. Sie sind dabei Kopf einer Alien-Abwehreinheit.

Independence War 2

In dieser actionlastigen Weltraumsimulation à la Starlancer will Held Cal Johnston eigentlich seinen Vater rächen, findet sich aber plötzlich in einer Rebellion wieder.

Unreal 2

Dank der Grafik-Engine Unreal Warfare und DirectX 8 werden im Ego-Shooter wesentlich mehr Polygone verbaut als im Vorgänger.

Everglade Rush

In diesem Luftkissenboot-Rennspiel wählen Sie den Piloten und eine Strecke, die Sie beim Everglade Rush Grand Prix Circuit dann fahren.

Ballistics

Das futuristische Rennen fahren Sie mit einem Hoverbike, das in einer röhrenartigen Strecke fährt. Sie können also auch auf dem Kopf fahren.

DroneZ

In diesem temporeichen Plattform-Actionspiel spielen Sie einen Hacker, der im Cyberspace gegen andere Kollegen antritt. Das Ergebnis ist optisch sehr beeindruckend.

wegfallender Objekte müssen außerdem nicht mehr zusätzlich in den Speicher geladen werden.

Die neue GeForce3-Speicherarchitektur hört an dieser Stelle mit der Optimierung aber nicht auf, denn auch die verwendeten Tiefeninformationen (so genannte Z-Werte) werden zusätzlich komprimiert. Wozu die Werte genau dienen? Durch sie wird Spielfiguren oder anderen 3D-Objekten eine eindeutige Position im virtuellen Raum zugewiesen. Aufgrund der Komprimierung der Werte wird der Datenverkehr auf der Grafikkarte wieder sehr gering gehalten und auf bis zu ein Viertel der Ursprungsgröße verkleinert.

Nun zu den GeForce3-Grafikkarten selbst: Ihr Chiptakt liegt bei 200 MHz, wobei ihr 128-Bit-DDR-Speicher mit 460 MHz effektivem Takt arbeitet. Die ersten Karten kommen mit 64 MByte aufgelötetem Speicher in den Handel, die ambitionierteren 128-MByte-Versionen mit aufgebohrten Taktfrequenzen werden aber sicherlich nicht lange auf sich warten lassen. Schauen wir uns im Detail an, wie genau das Pixeltriebwerk der GeForce3-Grafikkarten aussieht: Vier gleichzeitig arbeitende Rechen-Pipelines sind jeweils mit zwei Texturblöcken gekoppelt. Das heißt also, dass vier Pixel pro Takt jeweils mit zwei verschiedenen Texturen belegt werden können. In der Praxis können Sie sich das so vorstellen: Ein Rechteck bekommt mit der ersten Textur nur ein Bild aufgeklebt. Die zweite Textur kann dann beispielsweise dafür sorgen, dass ein zusätzlicher Glanzeffekt auf dem Rechteck entsteht, ein Blutfleck an der ersten Textur klebt und so weiter. Dieses Prinzip nennt sich Multitexturing und kann sogar dafür sorgen, dass realistische Oberflächenstrukturen entstehen (Bump Mapping).

Die GeForce3 hat hier wieder etwas Besonderes in petto: Statt für jeden einzelnen Bildpunkt nur zwei Texturen zu benutzen, schafft der GeForce-3-Chip durch einen Trick sogar vier Texturen pro Pixel! Wie das funktioniert? Nachdem ein Pixel mit den ersten zwei Texturen belegt wurde, schleust der Chip den berechneten Bildpunkt noch einmal durch die Pixel-Pipeline und kann dann zwei weitere Texturen verarbeiten. Andere Grafikkarten müssten das Ergebnis nach dem ersten Durchlauf der Pipeline erst aufwendig in den Grafikspeicher ablegen und danach wieder auslesen. Auf GeForce3-Platinen bleiben diese Daten direkt im Grafikchip, was aufwendige Grafikeffekte mit nur geringem Zeitverlust ermöglicht.

Durch Pixel und Vertex Shader ermöglichen GeForce3-Karten noch realistischere Grafikeffekte!

Ein Spiel besteht jedoch nicht nur aus Texturen: Vor allem die Protagonisten in Action- und Rollenspielen werden immer aufwendiger animiert. Auch an der Geometrie-Einheit des GeForce3 hat



Auch aus der Entfernung nett anzusehen: ein Charakter aus Biowares Rollenspiel Neverwinter Nights. Im Vordergrund erkennen Sie die Oberflächenstruktur der bläulich beleuchteten Steine. GeForce3-Karten erledigen diesen als Bump Mapping bekannten Grafikeffekt lässig mit der Unterstützung der Pixel Shader von DirectX 8.

Das ebenfalls auf GeForce3 getrimmte Spiel X-Isle: Dinosaur Island: Der Pflanzen fressende Diplodocus wird dank Vertex Shader weich animiert. 50.000 Polygone werden dafür benötigt. Die Per-Pixel-Beleuchtung kommt auf der Haut zum Einsatz, die Reflexionen auf dem Wasser sind einfach grandios.

Benchmarkleistung

Kurz vor Redaktionsschluss: Bereits jetzt können wir Ihnen erste Testwerte der finalen Hard- und Software liefern.

Q3-Engine v1.27g, OpenGL



Unreal Tournament v4.36, Direct3D

1.024 x768	FPS
GeForce2 Ultra	92
GeForce2 Pro 64	92
GeForce2 GTS 64	90
Radeon 64 DDR	88
GeForce3	86

In **Q3** schlägt sich die GeForce3 wacker und führt die Liste der Kontrahenten an. Obwohl sie die gleiche theoretische Bandbreite der GeForce2 Ultra besitzt, ist sie wegen der vielen internen Optimierungen rund sieben Prozent schneller. In **Unreal Tournament** zeigte sich uns ein anderes Bild: Hier ist die GeForce3 langsamer als die GeForce2-Kollegen und sogar als die Radeon. Hardware-T&L wird in **UT** nicht ausgenutzt, die Lightspeed Memory Architecture nur ansatzweise ausgereizt. In der nächsten Ausgabe können wir Ihnen noch detailliertere Testwerte liefern, die hoffentlich auch in DirectX 7 besser ausfallen.

System: Athlon 1.000, A7V133, 128 MB, PC 133, Win98SE Legende: 32 Bit

Nvidia ordentlich herumgeschraubt. Durch interne Zwischenspeicher und neue Berechnungsverfahren wird die verbesserte T&L-Einheit vor allem bei DirectX8-Spielen für einen stark erhöhten Polygon- und damit auch höheren Realismusgrad sorgen. Dies soll in **Unreal 2** für bis zu zehn Mal mehr Polygone sorgen als beispielsweise in **Unreal Tournament** verwendet werden.

Um die Animation dieser vielen Polygone etwas zu vereinfachen, verfügt der GeForce3-Chip auch über so genannte „High Order Surfaces". Statt unzählige Polygone darauf zu verwenden, ein einziges Objekt zu formen, kann er auch gekrümmte Oberflächen verarbeiten. Dabei müssen dann nur noch Daten für die nötigsten Kontrollpunkte gespeichert werden statt die eines jeden Polygons. Einen Bogen kann man somit einfach durch nur drei versetzte Kontrollpunkte erstellen! Dabei wird natürlich auch wieder einiges an Speicherbandbreite eingespart, die sonst für das Versenden von Geometriedaten verwendet würde.

Um die Bildqualität dieser einzelnen Bilder noch zu erhöhen, hat Nvidia auch eine neue Technik zur Kantenglättung in den Grafikchip integriert. Durch die neue Multi-Sampling-Technik soll der GeForce3 bei vierfachem Anti-Aliasing sagenhafte 71 Bilder in der Sekunde liefern können. GeForce3-Karten kommen zunächst von Asus (AGP-V8200), Hercules (3D Prophet III), Elsa (Gladiac 920), MSI (StarForce-822) und Leadtek (Winfast GF3) und liegen im Preisrahmen zwischen 1.200 und 1.400 Mark. Preisbewusste Spielernaturen warten deshalb etwas, bis die neue Grafikgeneration die Preise von GeForce2 und Co. noch weiter drückt. Inwieweit die GeForce3 den Chipvorgänger leistungsmäßig überflügeln kann, sehen Sie bereits in diesem Monat. Die Testergebnisse der Elsa Gladiac 920 sehen Sie auf der linken Heftseite. Einen detaillierten Test können Sie in der nächsten Ausgabe erwarten. Zur CeBIT bestätigten alle Hersteller von GeForce3-Karten, dass die Verkaufsversionen wohl erst Anfang Mai im Handel sind. BERND HOLTMANN

In dieser Technikstudie des Entwicklerstudios Silicon Dreams wird der Spieler durch 8.000 Polygone dargestellt, alle mit dem Vertex Shader animiert. Zusätzlich mit dem Pixel Shader kommen besondere Effekte wie Bump Mapping und Specular Lightning zum Einsatz.

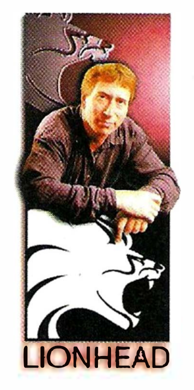
Im Action-Spiel DroneZ werden 423 einzigartige Vertex Shader benutzt, um sagenhafte Beleuchtungseffekte und auch flüssige Animationen zu erzeugen. Die weit reichende Farbpalette wird durch die Per-Pixel-Beleuchtung ausgereizt.



LIEBES TAGEBUCH Steve Jackson verhalf uns mit seinem allmonatlichen Tagebuch zu neuen Erkenntnissen in Sachen Black & White.



AFFENTANZ Die Qualitätssicherung von Electronic Arts prüft beispielsweise, ob sich dieses Prachtexemplar eines Primaten „logisch" verhält.



Black & White und kein Ende

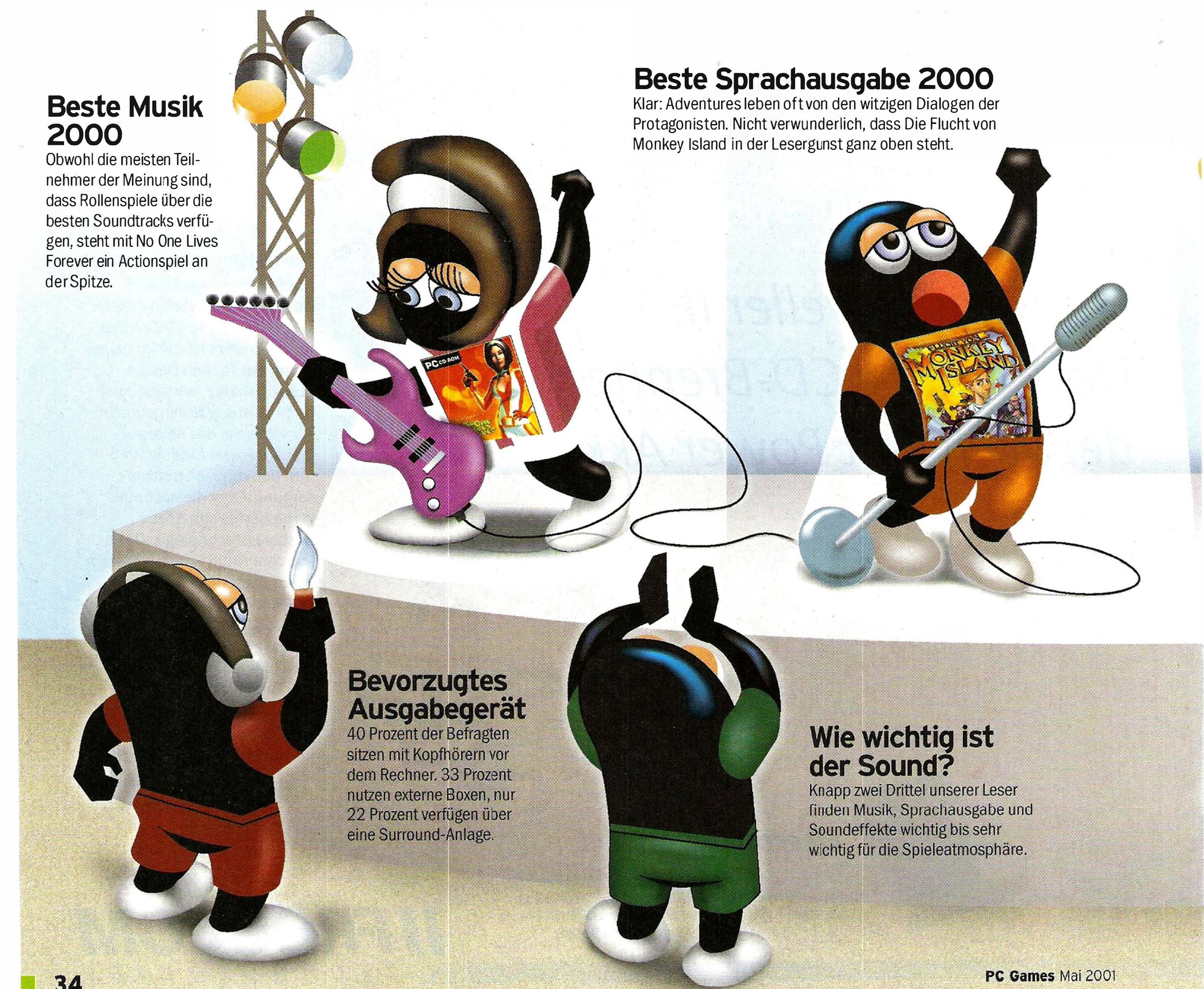
Black & White hat sämtliche Kontrollhürden genommen, die Designer nehmen wohlverdienten Urlaub. Was noch aussteht, ist die Meinung der Käufer.

Der 13. März war für Julius Cäsar kein freudiger Tag – es war sein letzter, um genau zu sein. Jetzt, rund 2.000 Jahre später und am gleichen Datum, gibt es hingegen Grund zur Freude: **Black & White** ist fertig. Die Wochen zuvor befand sich das Spiel in den strengen Händen unseres Vertriebs Electronic Arts, der es einem ausführlichen Test unterzog. Für Peter, Mark und Tim war das eine Zitterpartie: Schafft es unser Mammutprojekt, die Qualitätssicherung zu überstehen? Heutzutage ist es doch fast unmöglich, ein komplett fehlerloses Spiel zu produzieren. Rund eine Million Programmzeilen sind inzwischen Standard, **Black & White** ist mit 1,5 Millionen sogar Spitzenreiter. Ein einziger Schreibfehler kann zu einer Kettenreaktion führen, die den ganzen Code unbrauchbar macht. Zu allem Überfluss häuften sich in dieser Zeit die Gerüchte, es gäbe noch fünf größere Bugs auszubügeln – was für ein Desaster! Gottlob stellte sich bald Erleichterung ein: Electronic Arts gab den Startschuss, **Black & White** an die Presse zu verteilen. Und seitdem werden wir mit positiver Resonanz überhäuft: Die europäischen Medien gaben durchweg sehr gute Wertungen bis hin zu Höchstnoten. Natürlich ist Übermut noch fehl am Platze: Denn wie gut **Black & White** wirklich ankommt, wird sich erst zeigen, wenn das Spiel in den Händlerregalen steht. In der Zwischenzeit nehmen wir unseren wohlverdienten Urlaub, in dem sich Peter sicherlich den Kopf darüber zerbrechen wird, welches Projekt als Nächstes ansteht. Aber das hat noch Zeit. Bis dahin kümmert sich der Rest um den Multiplayer-Support: Mehrspieler-Add-ons mit zusätzlichen Kreaturen, neue Welten und frische Quests sind bereits in der Mache. Was außerdem ansteht, sind die Konsolen-Umsetzungen. **Black & White** für die PlayStation, deren Nachfolger und die Xbox zu konvertieren, das ist viel Arbeit. Weil Sega die Produktion eingestellt hat, wird eine Dreamcast-Version leider ausbleiben. Ist all das vollbracht, nehmen wir unser nächstes Projekt in Angriff. Was immer das sein wird, eines steht schon jetzt fest: **Black & White** zu toppen, wird verdammt schwer. STEVE JACKSON

Klangwelten

Was nützt die schönste Grafik, wenn die akustische Untermalung die Atmosphäre stört? Nicht viel, meinen die Teilnehmer der jüngsten PC-Games-Umfrage.

Tausende von Einsendungen zum Thema Sound in Computerspielen sprechen eine klare Sprache: Für knapp zwei Drittel der PC-Games-Leser gehören überzeugende Klangeffekte, eine professionelle Sprachausgabe und ein stimmungsvoller Soundtrack zu den wichtigsten Spielefeatures. Erwartungsgemäß schneiden Actionspiele in der FX-Abteilung am besten ab. Sei es das Heulen eines Raketenwerfers aus **Unreal Tournament** oder die krachenden Explosionen in **Half-Life**: Die absolute Mehrheit der Befragten hält Ballerspiele für die Nummer 1 in Sachen Soundsamples. Die Goldmedaille für die besten Effekte



Beste Musik 2000
Obwohl die meisten Teilnehmer der Meinung sind, dass Rollenspiele über die besten Soundtracks verfügen, steht mit No One Lives Forever ein Actionspiel an der Spitze.

Beste Sprachausgabe 2000
Klar: Adventures leben oft von den witzigen Dialogen der Protagonisten. Nicht verwunderlich, dass Die Flucht von Monkey Island in der Lesergunst ganz oben steht.

Bevorzugtes Ausgabegerät
40 Prozent der Befragten sitzen mit Kopfhörern vor dem Rechner. 33 Prozent nutzen externe Boxen, nur 22 Prozent verfügen über eine Surround-Anlage.

Wie wichtig ist der Sound?
Knapp zwei Drittel unserer Leser finden Musik, Sprachausgabe und Soundeffekte wichtig bis sehr wichtig für die Spieleatmosphäre.

darf sich **Deus Ex** umhängen. Ebenfalls wenig überraschend setzen sich Rollenspiele in Sachen Musik an die Spitze. Genreprimus **Baldur's Gate 2** und die Monstermeuchel-Orgie **Diablo 2** sind ganz vorne mit dabei. Dabei halten sich die Liebhaber von klassischen, orchestralen Kompositionen und modernen Songs in etwa die Waage. Erstaunlich allerdings, dass mit **No One Lives Forever** ein waschechter Ego-Shooter die Soundtrack-Pole-Position einnimmt. Abenteuerspiele wie **Monkey Island** glänzen seit jeher mit professionellen Dialogen von erfahrenen Synchronsprechern. Für knapp ein Drittel unserer Leser



Verschiedene Geschmäcker: Die eine Hälfte genießt Soundtracks in voller Lautstärke, die andere Hälfte dreht die Lautstärke frühzeitig runter.



Klassische Musik rangiert noch vor modernen Soundtracks. Vielen ist der Stil aber egal.



Beste Soundeffekte 2000

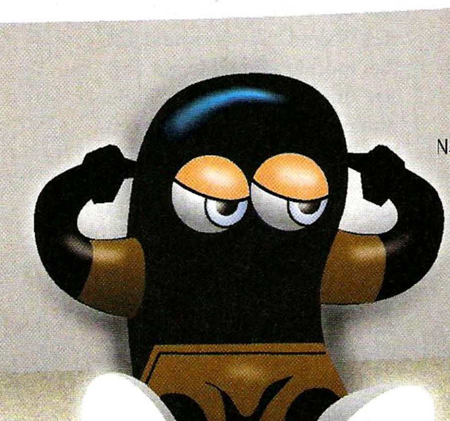
Crash, Boom, Bang: Deus Ex-Held JC Denton lässt es mächtig krachen und bekommt deshalb von den Umfrageteilnehmern den Siegerkranz für die besten Klangeffekte umgehängt.

Sprachtalente

69 Prozent hätten gerne die Wahl zwischen englischer und deutscher Fassung. English only lehnt über die Hälfte der Befragten ab.

Surroundsound

Fast jeder Zweite wünscht sich, dass die Entwickler auf Raumklangsysteme wie EAX oder Dolby Surround setzen.



Schlechte Akustik

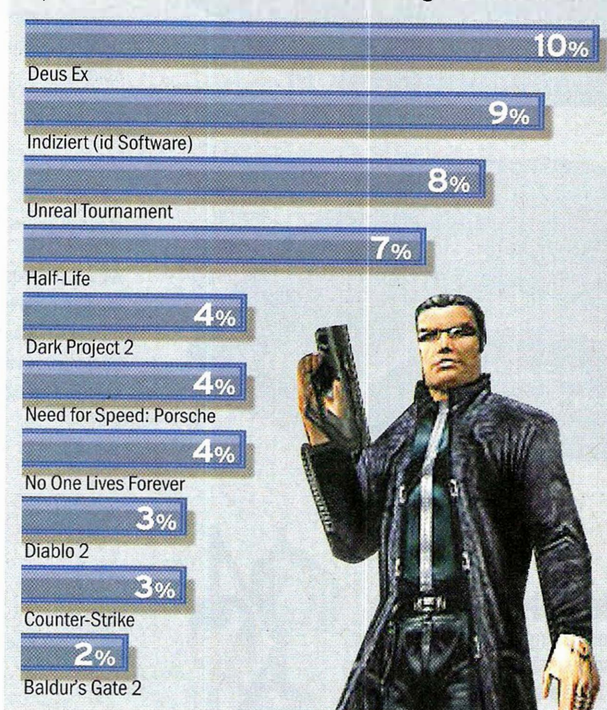
Nahezu jeder Leser hat sich schon einmal über unpassende oder nervende Musik in Computerspielen geärgert.





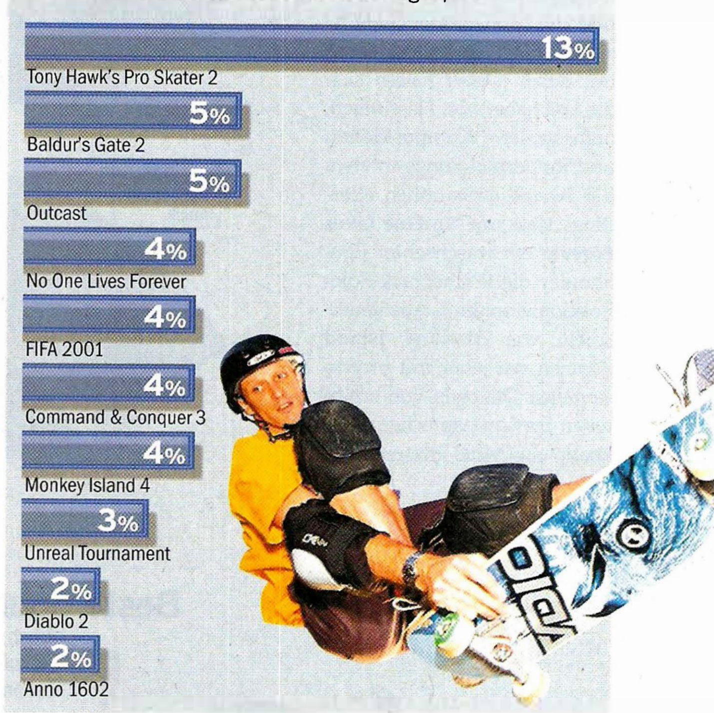
Die besten Effekte

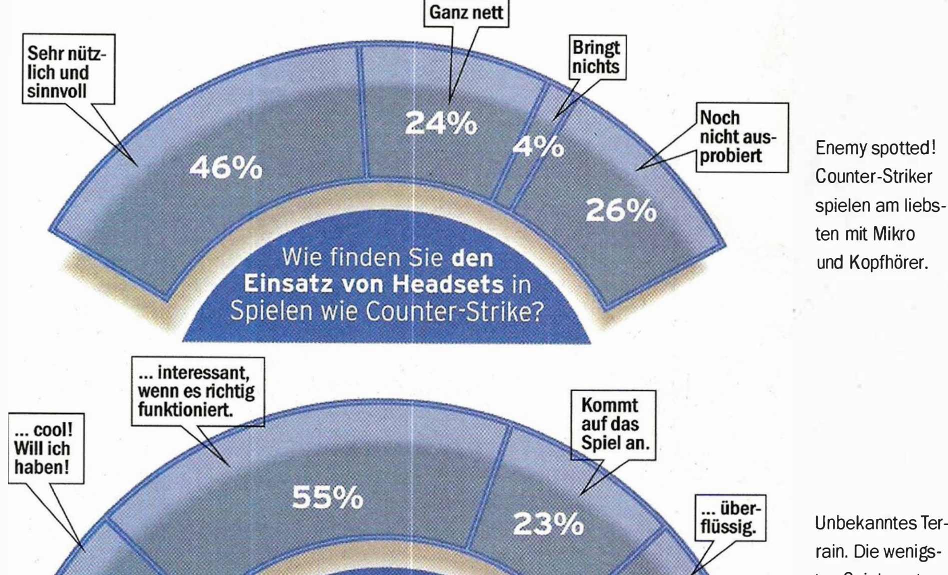
... aller Zeiten hatte nach Meinung unserer Leser unser Spiel des Jahres Deus Ex. Action-Titel rangieren weit vorne.



Die beste Musik

... aller Zeiten dudelt bei Tony Hawk's Pro Skater 2. Den Soundtrack haben Crossover-Bands eingespielt.





Enemy spotted! Counter-Striker spielen am liebsten mit Mikro und Kopfhörer.

Unbekanntes Terrain. Die wenigsten Spiele unterstützen bislang Spracheingabe.

gehören die witzigen Kommentare von Nachwuchspirat Guybrush Threepwood zum Besten, was Unterhaltungssoftware in dieser Beziehung zu bieten hat. Apropos Synchronisation: Obwohl die meisten Spieler deutsche Sprachausgabe englischen Texten vorziehen, hätten über zwei Drittel gerne die Wahl zwischen eingedeutschter und Originalfassung. An der Übersetzung sollten Entwickler besser nicht sparen: Nahezu alle Befragten stören sich an einer misslungenen Lokalisation.

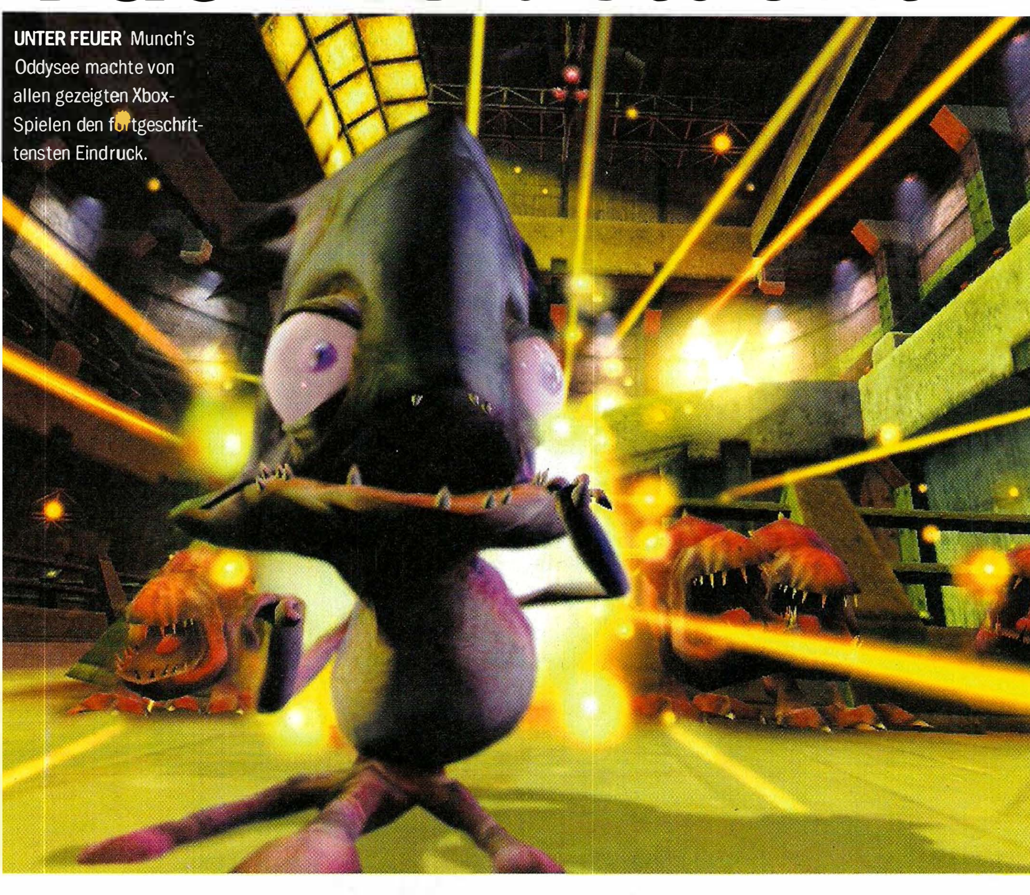
Immer noch stiefmütterlich behandeln die meisten Hersteller Raumklangverfahren wie EAX oder Dolby Surround. Dabei möchte immerhin ein Drittel unserer Leser die 3D-Beschallung nicht mehr missen. Doch nicht immer ist die entsprechende Hardware vorhanden, da lediglich 22 Prozent der Teilnehmer bereits eine moderne Surround-Anlage ihr Eigen nennen. Die Mehrheit holt sich ihre Dröhnung noch immer über Kopfhörer oder vergleichsweise schwachbrüstige PC-Lautsprecher. RÜDIGER STEIDLE

Feedback: **Die Siedler 4**

Jeder kennt sie, fast alle lieben sie: Die Siedler sind Deutschlands Helden des Aufbaugenres. Doch sind Sie mit dem jüngsten Teil der Saga noch zufrieden oder halten Sie den Vorgänger noch immer für das Nonplusultra? Wenn Sie Blue Byte schon immer mal die Meinung sagen wollten, dann machen Sie doch bei unserer Umfrage für das nächste PC-Games-Feedback-Thema mit! Den Fragebogen finden Sie wie immer auf unserer CD und DVD sowie auf unserer Website unter www.pcgames.de.

Die **Fachwelt** staunt

Während Microsoft im Rahmen der Gamestock-Hausmesse nur eine einzige echte PC-Neuheit ankündigte (Zoo Tycoon), **feierten gleich mehrere Xbox-Highlights ihre Weltpremiere.**



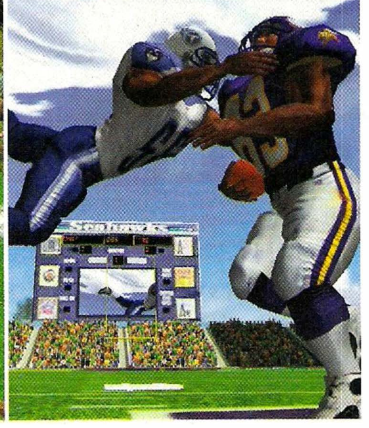
UNTER FEUER Munch's Oddysee machte von allen gezeigten Xbox-Spielen den fortgeschrittensten Eindruck.

Eines hatten alle Xbox-Titel gemein: Ihre Entwickler stimmten bei der Präsentation Lobeshymnen auf die Konsole und deren technische Möglichkeiten an. Dass dies keine Stallorder von Microsoft, sondern die ehrliche Meinung der Designer war, wurde schnell klar: Sämtliche gezeigten Titel überzeugten grafisch auf der ganzen Linie und machten klar, dass die Xbox der Konsolen-Konkurrenz von Sony um Längen voraus ist. Erwartungsgemäß versetzte **Halo** das Publikum in schweigendes Staunen – mehr zu Bungies Actionspiel lesen Sie auf Seite 14. Das eigentliche Highlight der Präsentation war jedoch **Oddworld: Munch's Oddysee**, das von allen Titeln den fortgeschrittensten Eindruck hinterließ. Designer Lorne Lanning griff persönlich zum Gamepad und demonstrierte anhand typischer Spielszenen, welchen Weg Xbox-Spiele einschlagen werden: leichte Bedienbarkeit, glaubwürdige Charaktere und lebendige Spielwelten. Ed Fries, Vizepräsident von Microsofts Spieleabteilung, kündigte dazu an: „Dank der inzwischen verfügbaren Technologie ist es endlich möglich, von den Comic-Welten wegzugehen und die Spieler nicht nur auf intellektueller, sondern auch auf emotionaler Ebene anzusprechen." Warten wir es ab. Emotionen negativer Art lösten hingegen Screenshots des Spiels **Amped** aus, die offenkundig mit Photoshop-Effekten nachbearbeitet wurden. Microsoft entschuldigte sich prompt mit der Ausrede, dass man lediglich die Funktionalität des fertigen Produktes habe demonstrieren wollen, und reichte Original-Bilder nach.

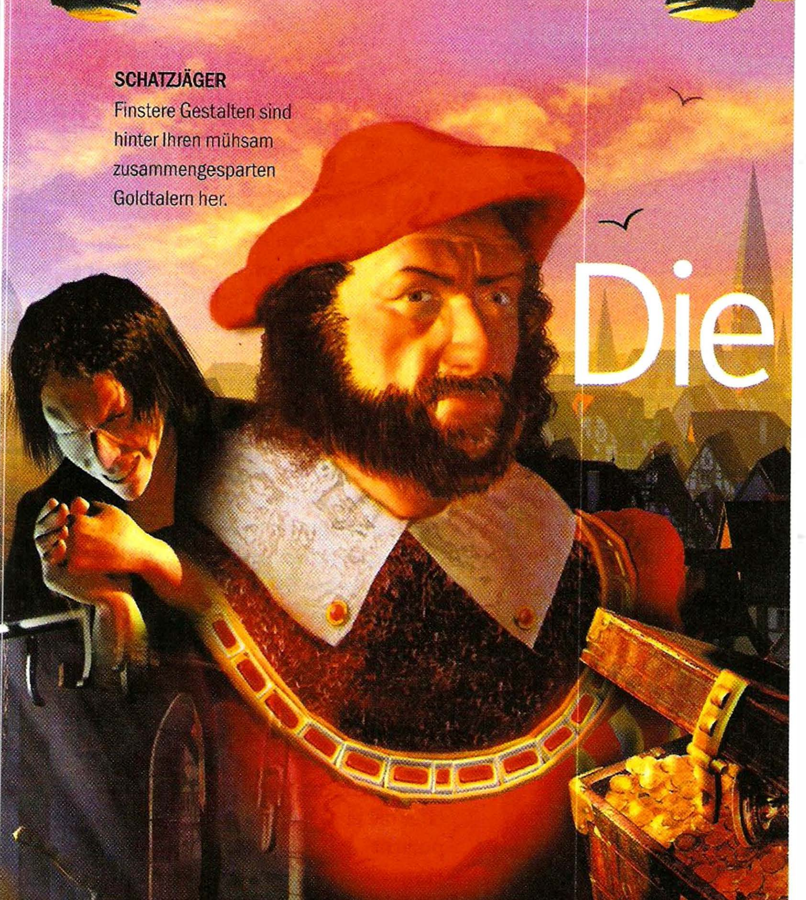
Mit der Gründung eines Entwicklungsstudios in Japan gab Microsoft einen wichtigen strategischen Schritt bekannt. Denn nur wenn die Redmonder im Konsolenland Nummer 1 Fuß fassen und den Markt entsprechend bedienen, hat die Xbox eine Chance. Das Team besteht hauptsächlich aus ehemaligen Sony- und Sega-Mitarbeitern und wird mit typischen Produkten den Markt in Fernost bedienen.

GEORG VALTIN





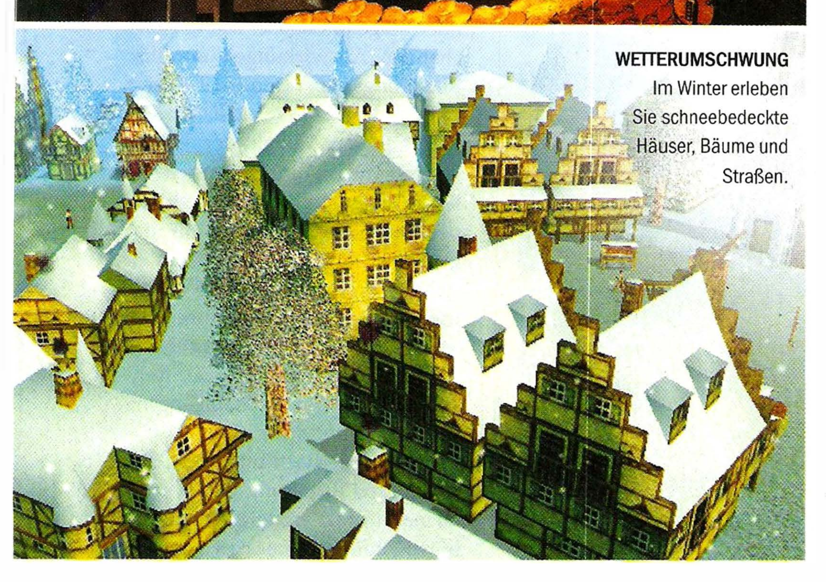
ALLES DABEI Die Palette deckt alle gängigen Genres ab – von Action-Adventure (Azurik) bis Sport (NFL Fever 2002).



SCHATZJÄGER Finstere Gestalten sind hinter Ihren mühsam zusammengesparten Goldtalern her.

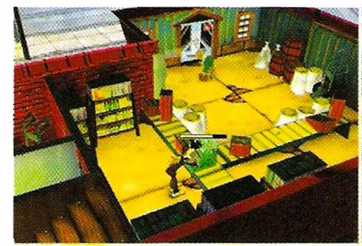
Die Gilde

Deutsche Wirtschaftssimulationen haben den Ruf, staubtrocken zu sein. Äußerst spritzig scheint dagegen der Quasi-Nachfolger von **Fugger 2** zu werden, der im mittelalterlichen Deutschland des 15. Jahrhunderts spielt. Je nachdem, für welche Vorfahren Sie sich entscheiden, bekommen Sie andere Fähigkeiten mit auf den Weg: Der eine ist recht wortgewandt, während der andere besonders den Umgang mit Zahlen beherrscht. Sie beginnen in einer deutschen Stadt, etwa Köln, wo Sie Ihren Gesellen entsprechende Anweisungen geben: Der Lehrling begibt sich anschließend auf den örtlichen Marktplatz, um dort seine Waren zu verscherbeln. Mit dem Erlös lässt sich die eigene Bude bis zur Villa ausbauen. In dieser dürfen Sie später Intrigen gegen die Konkurrenz aushecken. Wer sämtliche Mitbewerber aussticht, erlangt mehr Ansehen und höhere Titel. Ein für Wirtschaftssimulationen reichlich ungewöhnliches Merkmal ist die 3D-Grafik: Sie drehen und zoomen nach Lust und Laune, während sich Bäume im Wind biegen, Laternen des Nachts die dunklen Gassen beleuchten und Wettereinflüsse für Schnee, Regen oder Sonnenschein sorgen.



WETTERUMSCHWUNG Im Winter erleben Sie schneebedeckte Häuser, Bäume und Straßen.

Entwickler .... 4 Head Studios
Erscheint................................ Juni 2001



Der Clou 2

Die Vorabversion der Einbruchssimulation deutet auf ein gutes Spiel hin: Sie beginnen als Kleinganove in einer detailreich nachgebauten Großstadt und planen zunächst kleinere Einbrüche, ehe Sie sich an die großen Coups wagen. Die Spielidee ist nicht die neueste, die 3D-Umsetzung dafür umso innovativer.

Neo Software | April 2001



Der Industriegigant 2

Das wahrlich gigantische Aufbauspiel macht Fortschritte: Vor allem die Grafik besticht durch enormen Detailreichtum. Im Spiel agieren Sie im Amerika des 20. Jahrhunderts und versuchen, durch Transport, Warenproduktion sowie cleveren An- und Verkauf zum Firmenmogul aufzusteigen.

Jowood | Juni 2001



Star Trek: Armada 2

Activision hat einen Nachfolger zum 3D-Echtzeit-Strategiespiel angekündigt. In **Armada 2** schlüpfen Sie wahlweise in die Rolle der Föderation, der Klingonen oder der Borg. In 27 Missionen gilt es, sich im **Star Trek**-Ambiente gegen Romulaner, Cardassianer und eine unbekannte Spezies zur Wehr zu setzen.

Mad Dog Software | November 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1. **Black & White** – Strategie-Mix | 5. April 2001
2. **Warcraft 3** – Echtzeit-Strategie | Dezember 2001
3. **Commandos 2** – Echtzeit-Taktik | Mai 2001
4. **Anno 1503** – Aufbau-Strategie | Oktober 2001
5. **Desperados** – Echtzeit-Taktik | April 2001
6. **Empire Earth** – Echtzeit-Strategie | September 2001
7. **Civilization 3** – Strategie | Dezember 2001
8. **Z: Steel Soldiers** – Echtzeit-Taktik | Mai 2001
9. **Die Völker 2** – Aufbau-Strategie | Mai 2001
10. **Simsville** – Aufbau-Strategie | Mai 2001

VIDEO

Tropico

Schenken Sie sich zwei Fingerbreit Bacardi ein und zünden Sie sich eine Cohiba an: Als Gebieter über eine Bananenrepublik behalten Sie das Wohl der Bevölkerung, aber auch Ihr Schweizer Bankkonto im Auge.

Hinter dem Aufbaustrategiespiel **Tropico** steckt das noch junge US-Entwicklerteam Pop-Top Software, die mit **Railroad Tycoon 2** vor zwei Jahren einen überzeugenden Einstand feierten. Die Verwandtschaft zwischen beiden Titeln ist unübersehbar. Hobby-Eisenbahner werden das Baumenü und die schmucke Landschaftsgrafik auf den ersten Blick wiedererkennen. Nur, dass Sie diesmal keine Schienen verlegen, sondern in die Rolle des Alleinherrschers einer Karibik-Insel schlüpfen. Zu Beginn legen Sie fest, was für ein Typ Ihr Alter Ego sein soll. Ist El Presidente Absolvent der Harvard-Universität, tritt er die Macht als Sohn des bisherigen Staatsoberhauptes an oder hat er sich gar an die Spitze geputscht? Neben guten Charaktereigenschaften wie einem Händchen für Diplomatie oder Charisma müssen Sie auch weniger vorteilhafte Anlagen wählen – etwa Feigheit oder Magenprobleme. Mit entsprechenden Auswirkungen auf Ihre Regierungszeit: Wenn Ihr Diktator etwa an Flatulenzen leidet, verdoppelt sich das Gehalt der Palastwachen und bei diplomatischen Anlässen kommt es hin und wieder zu peinlichen Szenen. Wenn Sie dagegen ein Finanzgenie sind, erhöht sich die Produktivität Ihrer Industrie und Neubauten kosten weniger. Schließlich bestimmen Sie noch das Aussehen der Insel (Größe, Rohstoffreichtum, Umweltbedingungen), und schon kann's losgehen.

Zum Spielstart umgeben den schmucken Regierungspalast gerade mal ein paar wacklige Wellblechhütten. Ihre Aufgabe ist es, aus dem rückständigen Eiland ein wohlhabendes Karibikparadies zu machen,

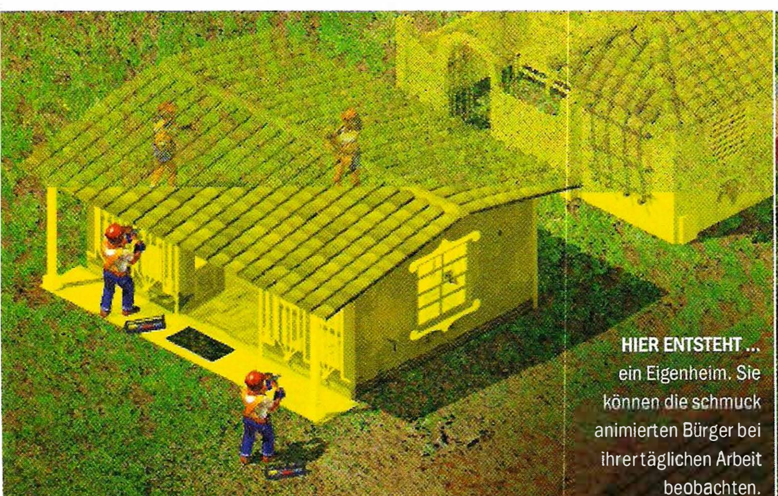

REVOLUTION! Wenn den Soldaten die Bezahlung zu schlecht erscheint, starten sie sehr schnell einen Putsch.



DA FLIESST GELD
Auf Knopfdruck sehen Sie, welche Ihrer Betriebe profitabel arbeiten (grün eingefärbt) und welche momentan Verluste machen (rot).

die Bevölkerung bei Laune zu halten und natürlich möglichst lange an der Macht zu bleiben. Viele Wege führen zum Reichtum: Sie können Tropico zu einem Bauernstaat entwickeln und voll auf Bananenfarmen, Tabakplantagen und Rindfleischexport setzen. Oder Sie locken mit teuren Hotelkomplexen, Swimmingpools und Spielbanken zahlungskräftige Touristen ins Land, die mit ihren Yankee-Dollars die örtliche Wirtschaft ankurbeln. Etwas mühsamer ist der Weg ins Industriezeitalter. Wer mit Bergwerken, Konservenfabriken und Schnapsbrennereien Gewinne einfahren möchte, muss erst mal für Elektrizität sorgen. Doch auch noch so talentierte Wirtschaftsbosse haben keine Chance, die nächste Wahl zu gewinnen, wenn das Volk murrt. Und die Bürger sind alles andere als leicht zufrieden zu stellen. Während sich die Tropicaner anfangs noch über eine Hand voll Getreide und das sonntägliche Schnitzel freuen, werden sie im Laufe der Zeit immer anspruchsvoller. Da fordert die religiöse Fraktion eine neue Kirche, die Kommunisten klagen über zu hohe Mieten und die Umweltschützer über zunehmende Luftverschmutzung. Um Stimmung zu Ihren Gunsten zu machen, sollten Sie auf die Wünsche Ihrer Untertanen auch eingehen. Sonst kann es schnell passieren, dass eines schönen Tages eine wütende Menge vor Ihrem Palast auftaucht, und Sie auf der Flucht durch die Hintertür nur noch hoffen können, genügend Kohle für einen geruhsamen Lebensabend

Schürfen Sie Mineralien, locken Sie reiche Urlauber oder werden Sie zum Bananen-Exporteur? **In Tropico ist all das möglich.**



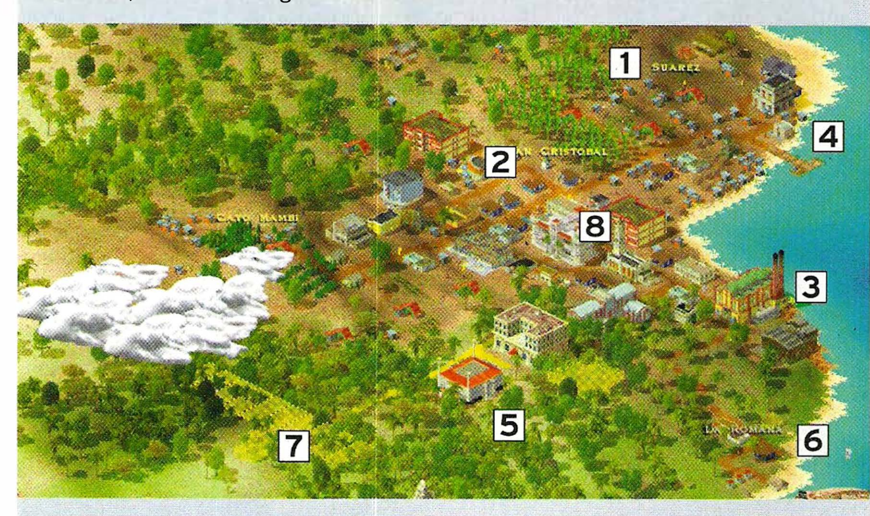
HIER ENTSTEHT ... ein Eigenheim. Sie können die schmuck animierten Bürger bei ihrer täglichen Arbeit beobachten.



FAULENZER
Touristen sind eine willkommene Einnahmequelle, wollen aber auch mit allen Annehmlichkeiten versorgt sein.

Auf der **PC-Games-Insel**

Wir haben für Sie ein kleines Karibik-Imperium mit allen Wirtschaftszweigen errichtet. Lesen Sie, womit die findigen Inselbewohner ihr Geld verdienen.



1 Als Erstes sollten Sie die Nahrungsversorgung mit Farmen sichern. Die Landwirtschaft ist in der Anfangsphase Ihre Haupteinnahmequelle.

2 Wohnraum für Arbeiter und Bauern schaffen Sie in Mietskasernen und Bungalows. Ein Amüsierviertel sollte möglichst in Laufreichweite sein.

3 Wesentlich lukrativer als Bauernhöfe sind Industrieanlagen wie die Konservenfabrik. Dazu müssen Sie allerdings erst ein Kraftwerk errichten.

4 Um Abnehmer für die produzierten Waren zu finden, brauchen Sie einen Hafen. Der bringt außerdem hin und wieder Immigranten ins Land.

5 Billige Hotels, ein Swimmingpool und ein Kasino locken die ersten Touristen nach Tropico. Solche Anlagen platzieren Sie am besten im Grünen.

6 Ein Seebad und einige Strandbungalows bringen zahlungskräftigere Besucher auf die Insel. Achten Sie auf Abstand zur armen Bevölkerung.

7 An dieser Stelle entsteht in Kürze ein Flughafen. Der kostet Sie zwar mächtig Kohle, steigert aber auch den Zustrom an Reisenden.

8 In der Hauptstadt San Cristobal sorgen Kirche, Krankenhaus, Schule, Marktplatz und Polizeistation für zufriedene Bürger.

außer Landes gebracht zu haben. Mindestens alle sieben Jahre sollten Wahlen abgehalten werden. Wer in der Wählergunst hinten liegt, kann natürlich bei der Stimmauszählung auch etwas „nachhelfen" – aber wenn das Ergebnis allzu offensichtlich manipuliert ist, sinkt Ihr Ansehen dramatisch. Als Ultima Ratio können Sie auf das Militär zurückgreifen. Ihre Soldaten schlagen Revolten mit Waffengewalt nieder, allerdings bringt das schlechte Presse und damit weniger Entwicklungshilfe und erhöht zusätzlich die Gefahr eines größeren Volksaufstands. Während des PC-Games-Regimes auf Tropico konnten wir eine Militärdiktatur nie länger als sechs, sieben Spieljahre aufrechterhalten. Wesentlich erfolgversprechender ist es, mit Steuersenkungen, Bildungsprogrammen und ähnlichen Sozialedikten auf Stimmenfang zu gehen.

Vom Wohnungsbau über die Gehälter bis hin zur Schulausbildung kontrollieren Sie jedes Detail der Ökonomie. Das artet manchmal regelrecht in Arbeit aus. Gerade wenn die Wirtschaft endlich an allen Ecken brummt, erweist sich die Bedienung in der momentanen Vorab-Version als zu umständlich. Statt bei jedem einzelnen Betrieb die Lohntüte aufzustocken, wäre es einfacher, solche Einstellungen per Menü global vorzunehmen. Hoffentlich überarbeitet Pop-Top Software das ansonsten sehr gute Interface in dieser Beziehung noch. Viel mehr zu mäkeln gibt es bislang nicht. **Tropico** schafft es, ein hochkomplexes Wirtschaftssystem mit



ARBEITER- UND BAUERNSTAAT Über Zuckerrohr und Kaffee freut sich nicht nur die eigene Bevölkerung, sondern auch die Exportbilanz.

ständigen Hilfefunktionen und zahlreichen aussagekräftigen Statistiken spaßig zu verpacken. Auf Knopfdruck sehen Sie beispielsweise, welche Gebiete Ihres Eilands einen besonders hohen Niederschlag zu verzeichnen haben und sich deshalb besonders gut für Landwirtschaft eignen. Oder Sie lassen sich einfach anzeigen, welche Betriebe profitabel arbeiten und bei welchen Sie noch etwas an der Produktionsschraube drehen können. Außerdem erfahren Sie per Mausklick alles über jeden einzelnen Ihrer bis zu 500 Einwohner, die als detailreich animierte Renderfiguren ihren täglichen Geschäften nachgehen. Da steht beispielsweise zu lesen, dass Bürgerin Martina

Bis zu 500 Einwohner tummeln sich gleichzeitig auf Ihrer Insel. **Alle mit eigenen Wünschen, Gedanken, Jobs und Familien.**

Sanchez, 29, verheiratet ist, bereits zwei Kinder in die Welt gesetzt hat und gegenwärtig eine Umschulung zur Architektin macht. Sogar in die Köpfe der Menschen können Sie einen verstohlenen Blick werfen. Neben nützlichen Informationen („Ich würde jetzt ja gerne einen heben gehen, aber es gibt keine Kneipe in der Nähe") erfahren Sie dort auch Unsinniges bis Amüsantes („Hilfe! Ein Außerirdischer hat sich in mein Hirn eingenistet!") – auch der Humor kommt bei **Tropico** nicht zu kurz.

ERSTEINDRUCK

Schon der Endlosspiel-Modus unserer Vorab-Fassung hat mich stundenlang an den Bildschirm gefesselt. Jetzt noch ein paar spannende Missionen, und ich wachse am Diktatorensessel fest. Allerdings sollten die Programmierer die Bedienung in einigen Punkten noch vereinfachen. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Pop-Top Studios
Termin .... 27. April 2001



ELENDSVIERTEL In den Slums am Hafen ist eine starke Polizeipräsenz unabdingbar für die Sicherheit.



TAG DER ENTSCHEIDUNG Bei der Wahl zeigt sich, was Ihre Untertanen über Ihren Führungsstil denken. Verlieren Sie, bleibt nur die Flucht. Was allerdings die Kuh bei der Stimmabgabe zu suchen hat, ist uns schleierhaft.

Zoo Tycoon



KAUFRAUSCH
Parkbänke, Pavillons und Lampen verschönern Ihren Tierpark.

Microsofts Zoo Tycoon ernennt Sie zum Direktor eines Tierparks und **macht schon jetzt tierisch viel Spaß.**

Phänomen **Rollercoaster Tycoon**: Kein PC-Spiel war in den letzten zwei Jahren so erfolgreich wie das unscheinbar wirkende Freizeitpark-Aufbauspiel mit der unglaublichen Spieltiefe. Auch die Entwickler von Microsofts **Zoo Tycoon** sind offenbar Fans der Disneyland-Simulation, denn die beiden Spiele gleichen sich wie ein Ei dem anderen – mit dem Unterschied, dass Ihre Attraktionen hier eben nicht Loopingbahn, Karussell und Schiffschaukel heißen, sondern Pandabär, Sibirischer Tiger und Königspinguin. Die Aufgabe: Bauen Sie einen schönen, großen, sicheren, sauberen, gut besuchten und profitablen Tierpark – mit weitläufigen Gehegen, seltenen Tieren und viel Abwechslung.

Dabei gilt es, nicht nur die Menschen bei Laune zu halten, sondern auch die Tiere. Denn wenn etwa ein unglücklicher Löwe träge in seinem viel zu kleinen Gehege döst, langweilen sich auch die Zaungäste. Darum sollten Sie dafür sorgen, dass Sie dem Löwen und den 40 anderen Tierarten ein Gehege bauen, das ihrem natürlichen Lebensraum so nahe wie möglich kommt. Pandas verlangen also nach Bambuswäldchen und Koalas fühlen sich nur in einem Eukalyptushain so richtig wohl. Das Gelände lässt sich absenken und erhöhen – so entstehen Hügel und Seen. Das Revier schütten Sie dann mit Gras, Sand oder Schnee auf und bestücken es mit Palmen, Büschen, Felsformationen, künstlichen Eisschollen,



GRÜNE OASE Frisch gestutzte Hecken und gepflegte Wege lassen Ihre Besucher strahlen.

FÜR KÖNNER Die Aufzucht eines Panda-Babys erfordert viel Geduld und noch mehr Glück.



FERTIGHAUS Gebäude wie den Streichelzoo und das Reptilienhaus gibt es auch als Fix-und-fertig-Bausatz.

Tümpeln, Unterkünften und Gattern. Bei der Gestaltung der Gehege können Sie viele Fehler machen: Manche Ihrer Zwei- und Vierbeiner brauchen besonders viel Auslauf, andere geben sich mit wenig Platz zufrieden. Viele Tiere können Sie in ein gemeinsames Gehege stecken (etwa Pinguine und Seelöwen), bei Antilopen und Löwen sollten Sie das tunlichst sein lassen. Wer Sicherheitsgräben vergisst oder Bäume zu nahe an Zäune pflanzt, braucht sich nicht zu wundern, wenn Elefanten oder Affen ausbüxen. Wenn Sie Ihren Zoo in Sekundenschnelle leeren möchten, genügt es, für einige Minuten die Käfigtür zum Braunbären-Gehege offen stehen zu lassen.

Soll ein Orang-Utan-Pärchen für Nachwuchs sorgen, sind ausreichend Futter, eine heimelige Umgebung und viel Geduld oberstes Gebot; nur rundum glückliche Männchen und Weibchen kriegen Junge. Was nebenbei bemerkt deutlich günstiger als ein Neukauf kommt. Apropos Kauf: Gehege, Außenanlagen und Tiere finanzieren Sie mit Eintrittsgeldern, dem Verkauf von Burgern, Eis und Souvenirs sowie großzügigen Geldspenden. Viele Tiere, Pflanzen und Bauteile kommen erst im Lauf des Spiels hinzu, was die Motivation auf konstantem Niveau hält. Mit Springbrunnen, Blumenrabatten, Parkbänken, Spielplätzen und Lampen verschönern Sie Ihren Tiergarten, Mülleimer und Toilettenhäuschen helfen, den Park sauber zu halten, und mit Cola-Automaten und Imbissständen sorgen Sie für das leibliche Wohl Ihrer Besucher. Tierpfleger, Aufseher und Putzkolonnen kümmern sich aufopferungsvoll um Mensch und Tier. Deren Zufriedenheit lässt sich nicht nur anhand von Statistiken ablesen: Mit Bällen jonglierende Seelöwen, vergnügt trompetende Elefanten und herumturnende Gorillas füllen rasch die Filmspulen der großen Besucher und lassen die Äuglein der kleinen Gäste leuchten.

Ein wichtiger Erfolgsfaktor von **Rollercoaster Tycoon** waren die niedrigen Systemanforderungen; auch **Zoo Tycoon** soll selbst auf einem P 200 noch problemlos funktionieren. Die Ansicht ist selbstverständlich dreh- und zoombar. Neben einem Freien Modus ohne Einschränkungen erwarten Sie auch knifflige Szenarien, etwa die Rettung eines vom Bankrott bedrohten Zoos oder die Aufzucht gefährdeter Tierarten.



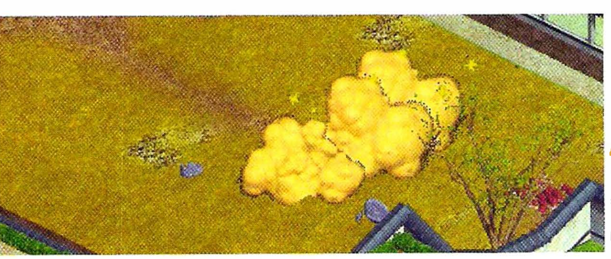
ERSTEINDRUCK

Auch wenn die putzige Grafik nicht ganz den Detailgrad des Vorbilds erreicht: Fans von ***Rollercoaster Tycoon*** *und* ***Theme Park*** *sollten sich* ***Zoo Tycoon*** *unbedingt vormerken. Ich kann's jedenfalls kaum erwarten.*

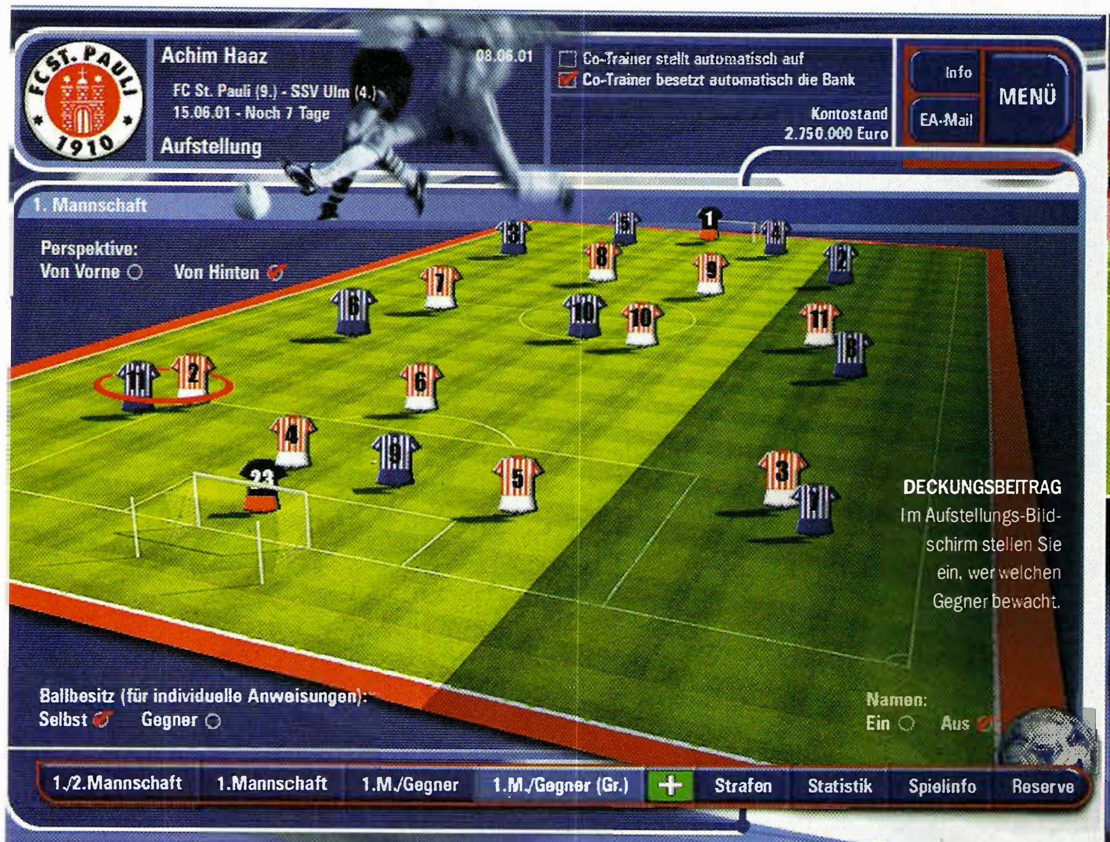
PETRA MAUERÖDER

Entwickler .... Blue Fang Games
Termin .... Oktober 2001





ARME SAU Das Wildschwein hat im Raubtiergehege nichts zu lachen.



DECKUNGSBEITRAG Im Aufstellungs-Bildschirm stellen Sie ein, wer welchen Gegner bewacht.



LORANTS WELT Mit zwölf Kommandos greifen Sie direkt ins Spielgeschehen ein.

KÖNIGSDISZIPLIN Wer möchte, darf vom Start weg die Spitzenteams der Bundesliga trainieren.

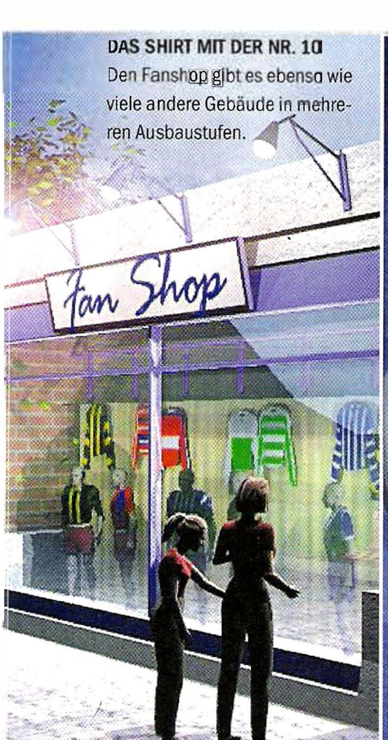
EA Sports Fußballmanager 2002

Das Kern-Team der Anstoß-Serie plus FIFA-Engine plus Bundesliga-Lizenz: Reift in Aachen der Fußballmanager, auf den alle warten?

Mit **Anstoß 3** hatten wir das Maximum an Komplexität erreicht, das man den Spielern noch zumuten kann". Ruuuuuuuuuums – das sitzt. Der Mann, der so was sagt, heißt Gerald Köhler und ist der Kopf hinter **Anstoß 1** bis **3**. Mittlerweile arbeiten er und sein Chefprogrammierer Rolf Langenberg bei Electronic Arts und haben binnen eines Jahres einen komplett neuen Fußballmanager entwickelt. Mit der Unzulänglichkeit von **Bundesliga 99** bis **2001** hat das Spiel nichts mehr zu tun – daher auch der neue Name. Und: Er ist der einzige seiner Klasse, der mit der aktuellen Bundesliga-Lizenz ausgestattet ist; Wappen, Vereine, Spieler – alles original. Sogar die meisten Bundesliga-Stadien wurden nachgebaut. Gerald Köhler: „Unser Produzent Achim Haaz ist mehr als 5.000 Kilometer durch ganz Deutschland gefahren, um alle Stadien, an denen wir die Rechte bekommen haben, per Video zu filmen. Von Freiburg bis Cottbus, er kennt sie alle." Österreichische Fußballfans freuen sich, dass von Rapid Wien bis Sturm Graz auch die erste Liga der Alpenrepublik mitspielt.

Beim Spielstart wird man von edler Optik begrüßt: Die Menüs sind aussagekräftig, es gibt keine kryptischen Icons, ein Rechtsklick auf einen Spieler blendet Detail-Infos ein – der **EA Sports Fußballmanager 2002** lässt sich schnell und einfach bedienen. Hinter den Menüs steckt eine ausgeklügelte Spiellogik. „Eines der ganz neuen Features ist zum Beispiel ein Stärkensystem, das nach oben offen ist", enthüllt Gerald Köhler. „Die Spieler können mit den Entwicklungsmöglichkeiten ihrer Fußballer experimentieren und auf diese Weise in ganz neue Dimensionen vorstoßen. Längere Verletzungen werfen einen Kicker in seiner Entwicklung jetzt richtig zurück."

Für die optimale Spieldarstellung sorgt die 3D-Engine von **Bundesliga Stars 2001**. Dass nicht die ak-



DAS SHIRT MIT DER NR. 10 Den Fanshop gibt es ebenso wie viele andere Gebäude in mehreren Ausbaustufen.



MEGA-ARENA Das Spitzenmodell „Heidi" bietet Platz für bis 140.000 Zuschauer, hat allerdings auch eine Bauzeit von knapp zwei Jahren.

tuellere *FIFA 2001*-Technologie verwendet wird, hat laut Entwicklerteam „gute Gründe". Vernünftige Laufwege seien erstmal wichtiger. Damit Sie nicht zum bloßen Zuschauen verdammt sind, stehen Ihnen zwölf Tastatur-Kommandos zur Verfügung, mit denen Sie Ihre Mannen zum Schießen, Passen oder Foulen ermuntern können. Auch gelbe oder rote Karten können lautstark eingefordert werden. Aber: „Wer in zu kurzen Abständen reinruft, sitzt schnell auf der Tribüne." Eine komplette Partie dauert komprimiert gerade mal sechs Minuten – erträglich. Für ungeduldigere Spieler gibt es einen Highlight-Modus mit allen Karten, Fouls und Toren sowie dem aus *Anstoß 3* bekannten Textmodus („Lizarazu steigt nach oben ... verlängert zu Jeremies ... der zieht ab ... und verfehlt den Kasten nur um Zentimeter").

Gerade im Vergleich zu *Anstoß 3* enthält der *EA Sports Fußballmanager 2002* bewusst weniger Features. So richtig dolle vermissen wird man nichts: Sie buchen Trainingslager, stellen Spezialisten (Jugendtrainer, Ärzte, Masseure) ein, bauen Reha-Zentren, investieren in einen S-Bahn-Anschluss und führen Verhandlungen mit Spielern, Agenturen und Sponsoren. Wer günstig an ordentliches Spielermaterial gelangen will, baut frühzeitig eine Jugend- und Amateur-Abteilung auf, anstatt gierigen Spielervermittlern horrende Honorare in den Rachen zu werfen. Ein jederzeit zu- und abschaltbarer Assistent nimmt einem auf Wunsch lästige Aufgaben ab. Das Geld aus einem Börsengang lässt sich dazu verwenden, um Arenen für 100.000 und mehr Zuschauer aus dem Boden zu stampfen – da würde selbst einem Rudi Assauer vor Neid die Havanna aus dem Gesicht fallen. Wer möchte, darf sogar die Regeln ändern (etwa zwei statt drei Punkte pro Sieg), Quiz-Fragen beantworten und sich der Presse in Interviews stellen. Zufallsereignisse und Ehrungen sind für die Langzeitmotivation zuständig. Und weil die Fußballwelt ständig in Bewegung ist, können Sie mittels des integrierten Editors die Spieler- und Vereinsdaten schnell an neue Entwicklungen anpassen.

ERSTEINDRUCK

Schalke, Hertha, HSV – der Bundesliga-Funke springt durch das edle Design sofort über. Grafik und Bedienung gefallen mir besser als beim konservativen **Bundesliga Manager X**. *In dieses Spiel setze ich große Hoffnungen!*

PETRA MAUERÖDER

Entwickler .... EA Sports
Termin .... September 2001



JUNGBRUNNEN In einer Spezialklinik werden angeschlagene Spieler schneller wieder gesund.



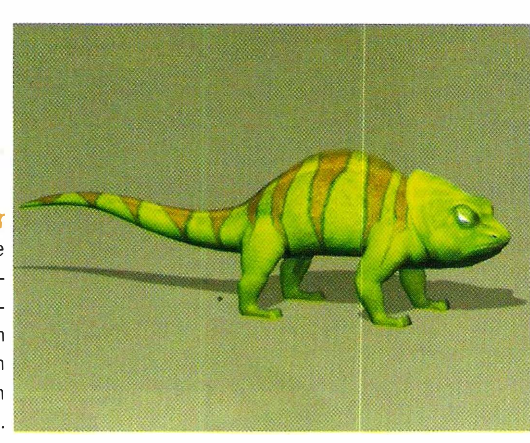
LEICHTESTE ÜBUNG Im Trainingsmenü können Sie genau verfolgen, was welche Trainingseinheit effektiv bringt.

Sigma: The Adventures of Rex Chance

MEHRSPIELER

TIERISCH So stellen sich die Entwickler eine typische Kampfszene vor. Der Einheitenvielfalt setzt nur Ihre Kreativität Grenzen.

Mit Homeworld brachte Relic bereits **frischen Wind in die Welt der Echtzeit-Strategie.** Sigma führt diesen Weg konsequent fort.



GERENDERT Sämtliche Tiere sind dreidimensional modelliert und werden mit arttypischen Animationen versehen.

Die Idee von *Sigma* ist so einfach wie genial: Aus 50 Tierarten kreuzen Sie Fantasiewesen und schicken diese in den Kampf, Ihre Gegner machen das Gleiche. Kreativität müssen Sie als Spieler mitbringen, denn wer die effektivsten Truppen züchtet und diese strategisch am geschicktesten einsetzt, gewinnt. Oft sind es die obskursten Kombinationen, die sich als wirkungsvoll erweisen: Nehmen Sie beispielsweise den Kopf eines Nashorns und den Körper einer Ameise, haben Sie einen robusten Nahkämpfer. Rüsten Sie einen Tiger mit den Scheren eines Hummers aus, steht Ihnen eine schneller Abfangjäger für gegnerische Fernkämpfer zur Verfügung. Am wirkungsvollsten sind Einheiten, die Spezialattacken auf Lager haben. Schlangen vergiften, Ratten verbreiten Krankheiten und ein Adler-Zitteraal schießt Blitze vom Himmel. Lustig fanden wir auch die Kreuzung zwischen Krebs und Stinktier. Als Kamikazekämpfer schicken Sie diese Burschen mitten in die feindlichen Reihen. Dank der Reptilienpanzerung übersteht die Einheit genug Schaden, um den flächendeckenden Stinkangriff zu starten.

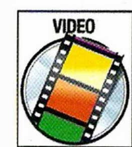
Verpackt wird das abgedrehte Geschehen in ein Echtzeit-Strategiespiel. Mit langfristigem Basenbau haben die Designer nichts am Hut, so dass Sie sich vorwiegend auf den Kampf konzentrieren können und sollen. Als Spielwiese dient eine riesige 3D-Welt mit diversen Grafiksets und den inzwischen gewohnten Features wie Wettersystem und Tag-und-Nacht-Wechsel.

ERSTEINDRUCK

Die Idee ist nicht neu, die Art der Umsetzung schon. Wenn die Designer das Ganze noch ordentlich ausbalancieren, wird **Sigma** *nicht nur für Strategen interessant.* GEORG VALTIN

Entwickler .... Relic Entertainment
Termin .... November 2001

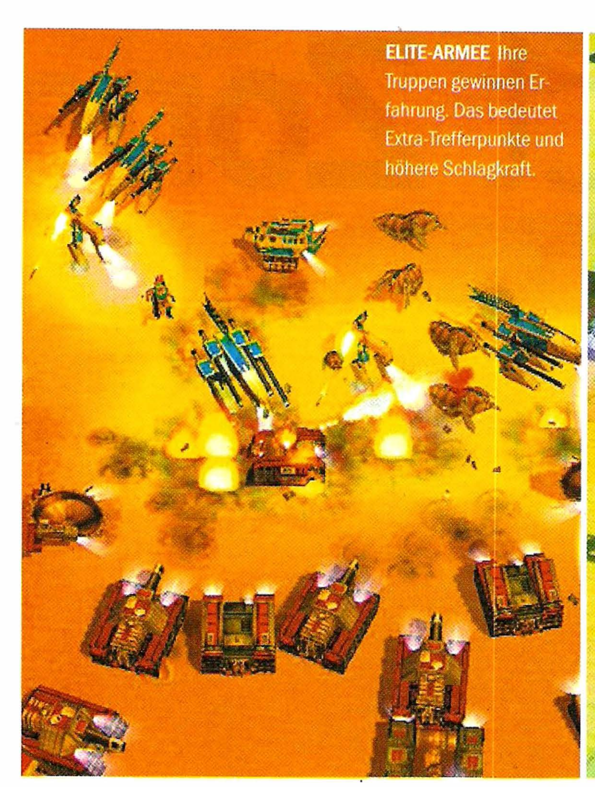




Emperor
Die Schlacht um Dune

Des Kaisers neue Kleider: PC Games hat sich für Sie auf den Wüstenplaneten gewagt und enthüllt unbekannte Fakten zur Kampagne, dem Missionsdesign und den Einheiten.

Gute Nachrichten für von Verspätungen gebeutelte Echtzeit-Strategen. Westwoods Neuauflage des Klassikers **Dune 2** liegt voll im Zeitplan, alle wichtigen Features sind bereits eingebaut, wovon wir uns anhand der neuesten Version überzeugen konnten. Spätestens im September sollen sich wieder Atreides, Harkonnen und Ordos um die Vorherrschaft auf dem Wüstenplaneten streiten. Den werden altgediente PC-Generäle kaum wieder erkennen: Die Entwickler haben für **Die Schlacht um Dune** eine vollständig neue 3D-Grafik-Engine aus der Taufe gehoben. Produzent Chris Longpre erklärt, warum: „Diese Technik verschönert das Spiel nicht nur, sie eröffnet auch neue strategische Möglichkeiten – etwa echte Sichtlinien und Höhenvorteile." Wer beispielsweise einige Atreides-Scharfschützen auf einem Berg versteckt, kann damit eine ganze Armee Infanteristen aufhalten. Aber wehe, die Soldaten erwischen Ihren langsamen Heckenschützen auf freiem Feld! Westwoods erfolgreiches Stein-Schere-Papier-Prinzip kommt wieder zum





KA-BOOM Spektakuläre Explosionen sind das Glanzstück von Westwoods neue Grafik-Engine.

Tragen. Jede Einheit eignet sich im Gefecht besonders gut gegen eine andere, ist aber wiederum ausgesprochen anfällig gegen eine dritte. Als mitentscheidend für den Ausgang der Schlacht soll sich vor allem auch der Untergrund erweisen. Der mächtige Harkonnen-Devastator etwa mag sich nahezu unaufhaltsam seinen Weg bahnen – solange er sich nicht auf weiche Dünen wagt. Gerade die großen Panzer sind ein bevorzugter Pausensnack für die Sandwürmer. Diese riesigen Ringeltiere tauchen von Zeit zu Zeit unvermittelt auf und verschlingen schon mal eine mittlere Streitmacht mit einem einzigen Happs. Wer sich mit den Fremen verbündet, kann die Vielfraße zu gigantischen Angriffsmaschinen umfunktionieren. Kommandosoldaten locken die Würmer todesmutig an, um sich dann auf ihren Rücken zu schwingen und sie in Richtung Feind zu dirigieren. Erst wenn die Giganten sich satt gefressen haben, tauchen sie wieder hinab in die staubige Tiefe.

Nicht nur technisch hat sich Westwood einiges einfallen lassen, um die Echtzeit-Krone zurückzuerobern. In der Kampagne entscheiden Sie anhand einer großen Übersichtskarte selbst, wo Ihre Armeen als Nächstes zuschlagen, und verschieben sie entsprechend von Sektor zu Sektor. Warten Sie, bis Sie Verstärkungen zum Großangriff auf die Ordos-Basis heranbeordert haben? Oder riskieren Sie damit nur, auf noch stärkeren Widerstand zu treffen? Abhängig davon generiert das Kampagnensystem eine neue Variante. Neben den üblichen Frontalattacken gibt es auch Spezialeinsätze, unter anderem im Inneren eines riesigen Raumfrachters. So sollen Sie aufseiten der Atreides einen berühmten General eskortieren, bei den Harkonnen ist dieser General Ihr Angriffsziel. In der Kampagne soll sich der Computergegner nicht passiv verhalten, sondern bereits eroberte Territorien ständig mit Gegenoffensiven bedrohen. „Die KI ist genau den gleichen Beschränkungen unterworfen wie der Spieler", verspricht Longpre. „Auch sie muss erst mal die Karte aufklären, bevor sie an Angriff denken kann."

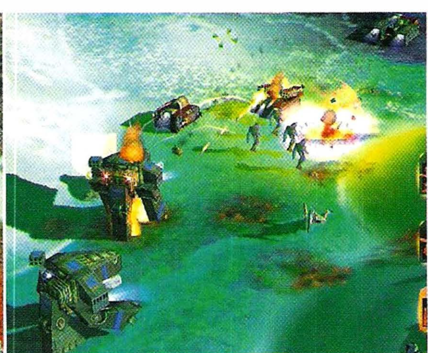
ERSTEINDRUCK

Es scheint, als hätte sich Westwood die Kritik der Fans zu Herzen genommen. Alle bislang bekannten Verbesserungen machen Sinn. Der Knackpunkt ist allerdings das Missionsdesign, von dem es bislang nur wenig zu sehen gab. Wenn die Einsätze spannend werden, steht uns ein Echtzeit-Hit ins Haus. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Westwood Studios
Termin .... September 2001



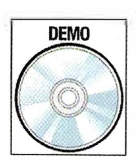
ALTBEWÄHRT Das bekannte Baumenü am rechten Bildschirmrand haben die Westwood-Programmierer beinahe unverändert aus den Vorgängerspielen übernommen.



HARKONNEN IM FOKUS Emperor soll trotz Kamerafahrten übersichtlich bleiben. Die meiste Zeit werden Sie die Schlacht in der Vogelperspektive erleben.



WURMZEICHEN! Wenn Sie die Warnung hören, ist es oft schon zu spät: Die riesigen Humusproduzenten verschlingen Freund wie Feind.



Conflict **Zone**



Sie blockieren Brücken und verweigern den Dienst: Einheiten in Echtzeit-Strategiespielen. **Conflict Zone will mit der Echtzeit-Dummheit aufräumen.**

Kennen Sie das auch? Obwohl ein gegnerischer Panzerverband seit einer halben Minute fröhlich Ihre mühsam erbaute Basis in Stücke schießt, machen Ihre eigenen Jungs keinen Finger krumm, obwohl sie direkt daneben stehen. Mit solch künstlicher Dummheit soll das Echtzeit-Strategiespiel **Conflict Zone** endlich Schluss machen. Das Erstlingswerk der französischen Entwickler von Masa, das Sie in einen fiktiven Konflikt zwischen einem fernöstlichen Diktator und Blauhelmtruppen schickt, will mit einer besonders ausgefeilten künstlichen Intelligenz glänzen. Das fängt bei der Wegfindung an: Wenn Ihre Armeen durch Engpässe wie Schluchten oder über Brücken müssen, entsteht kein heilloses Durcheinander. Vielmehr reihen sich die Einheiten hübsch geordnet hintereinander ein, durchqueren die Engstelle und nehmen hinterher wieder ihre Formation ein. Aufklärungsjeeps vorne, Infanterie sichert die Flanken, Panzer in



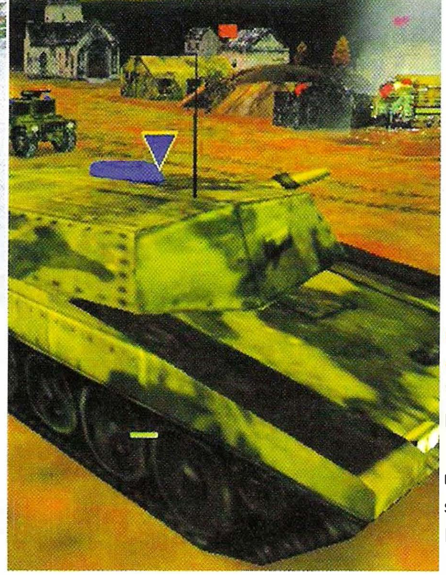
BRÜCKENKOPF Dieses Bild zeigt sehr schön das Vorgehen der Truppen: Während Helikopter und Panzer über die Brücke vorpreschen, sichert die Artillerie hinten ab.



LUFTALARM Gegen einen Schwarm feindlicher MiGs hilft nur, die Basis mit ausreichend Flakbatterien abzusichern.



FINANZKRIEG Ganz genreuntypisch fördern Sie keine Ressourcen, sondern verdienen sich Ihren Wehretat in möglichst siegreichen Schlachten.



GEMISCHTE GEFÜHLE Während die Einheiten auch aus nächster Nähe noch detailliert sind, wirkt die Landschaft blass und künstlich.

der Mitte und die Artillerie rollt hinterher – alles automatisch. Auch im Kampf verhalten sich die Soldaten cleverer als gewohnt. Ein Panzer-Platoon beispielsweise ist gegen einen Luftangriff natürlich machtlos. Statt jetzt aber stur ins Verderben zu fahren, versuchen Ihre Vehikel bei einem solchen Kontakt auszuweichen oder ziehen sich bei schweren Verlusten zurück. Es kommt noch besser: Wenn Sie Flaktanks in der Nähe stationiert haben, eilen diese den bedrohten Kameraden eigenständig zu Hilfe. Natürlich können Sie den Selbsterhaltungstrieb Ihrer Armeen auch dämpfen. Etwa wenn Sie einen strategisch wichtigen Hügel um jeden Preis verteidigen müssen. Dann genügt ein Mausklick und aus den vorsichtigen Rekruten werden wahre Kamikaze-Kämpfer.
Vor allem in den späteren Levels werden die Schlachtfelder so groß, dass Sie kaum noch an allen Fronten gleichzeitig das Kommando führen können. Dann können Sie einen oder mehrere PC-Generäle zur Unterstützung rufen. Auf Knopfdruck vertrauen Sie den Computerhirnen einen Teil Ihrer Truppen an oder beauftragen sie mit dem Ausbau der Basis. Von Mission zu Mission werden die Subkommandeure schlauer und passen sich mehr und mehr Ihrem Spielstil an. Merkt ein KI-Befehlshaber etwa, dass Sie Ihr Lager bevorzugt mit Geschütztürmen absichern, wird auch er zuallererst versuchen, einen starken Verteidigungsring aufzubauen. Trotz aller Cleverness: Auch bei **Conflict Zone** wird wieder einmal menschliche Intuition über kalte Maschinen-Logik triumphieren. Überzeugen Sie sich selbst anhand unserer exklusiven Demo-Version!

ERSTEINDRUCK

*Die Einheiten unserer Preview-Version verhielten sich tatsächlich ausgesprochen intelligent - Hut ab! Allerdings agierten die gegnerischen Generäle erstaunlicherweise weitaus weniger schlau: Auch in **Conflict Zone** funktionieren die üblichen Tank-Rush-Taktiken.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Masa
Termin .... Mai 2001

Mech Commander 2



TECHNOLOGIE-DUELL Die Mechs bekriegen sich mit hochtechnologischen Waffensystemen wie Lenkraketen oder Laserwaffen.



BOMBENANSCHLAG Wenn es hart auf hart kommt, lässt sich Unterstützung aus der Luft anfordern.

Microsoft nimmt sich zum zweiten Mal der Stahlkolosse an und schickt selbige ins Echtzeit-Scharmützel.



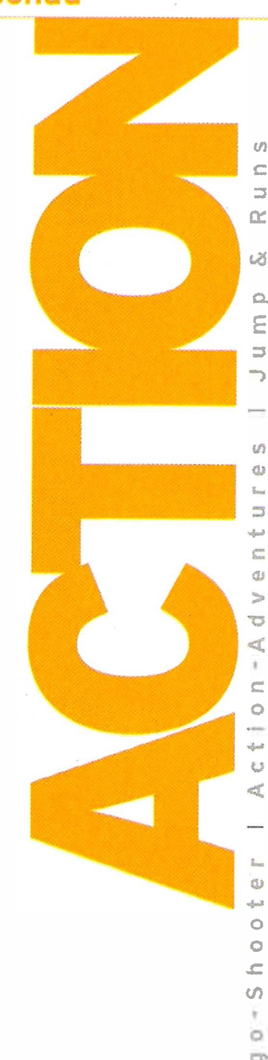
UPS Wenn sich die turmhohen Roboter bekämpfen, stürzen schon mal ein paar Hochhäuser ein.

Diesmal mit von der Partie: altbekannte Mechs, die der Kenner bereits in der Brettspiel-Vorlage *Battletech* schätzen gelernt hat, dazu aber vier komplett neue Eigenkreationen. Sie steuern die verschiedenen Kampfroboter durch eine realistische, frei dreh- und zoombare 3D-Außenwelt, in der sich allerhand anstellen lässt: Ob Sie Bäume abfackeln, Hochhäuser zum Einsturz bringen oder Autos wie Ameisen zertreten, spielt keine Rolle – es lässt sich so ziemlich alles ramponieren. Im Vordergrund steht natürlich der strategische Echtzeit-Kampf gegen die feindlichen Maschinen, der eine gewisse Portion Taktik erfordert: Die Piloten haben unterschiedliche Vor- und Nachteile; der eine schießt besser, während sich der andere auf Sprengstoff spezialisiert. Wenn Sie die Mechs erfolgreich durch die Missionen lenken, gibt es Erfahrungspunkte, die bestehende Fähigkeiten weiter verfeinern. Ein vorzeitiges Ableben dagegen ist ungünstig: Dann lassen sich die trainierten Piloten nicht in den nächsten Einsätzen verwenden, welche dadurch erheblich erschwert werden. Der frustrierende Schwierigkeitsgrad des ersten Teils wird in der Fortsetzung durch die nun stets vorhandene Speicherfunktion eingedämmt. Multiplayer-Partien umfassen Spiele im Internet oder im Netzwerk, neben Deathmatches sind auch Cooperative-Modi verfügbar, die gemeinsames Vorgehen gegen den PC erlauben. Anhand des mitgelieferten Editors lassen sich darüber hinaus eigene Szenarien basteln.

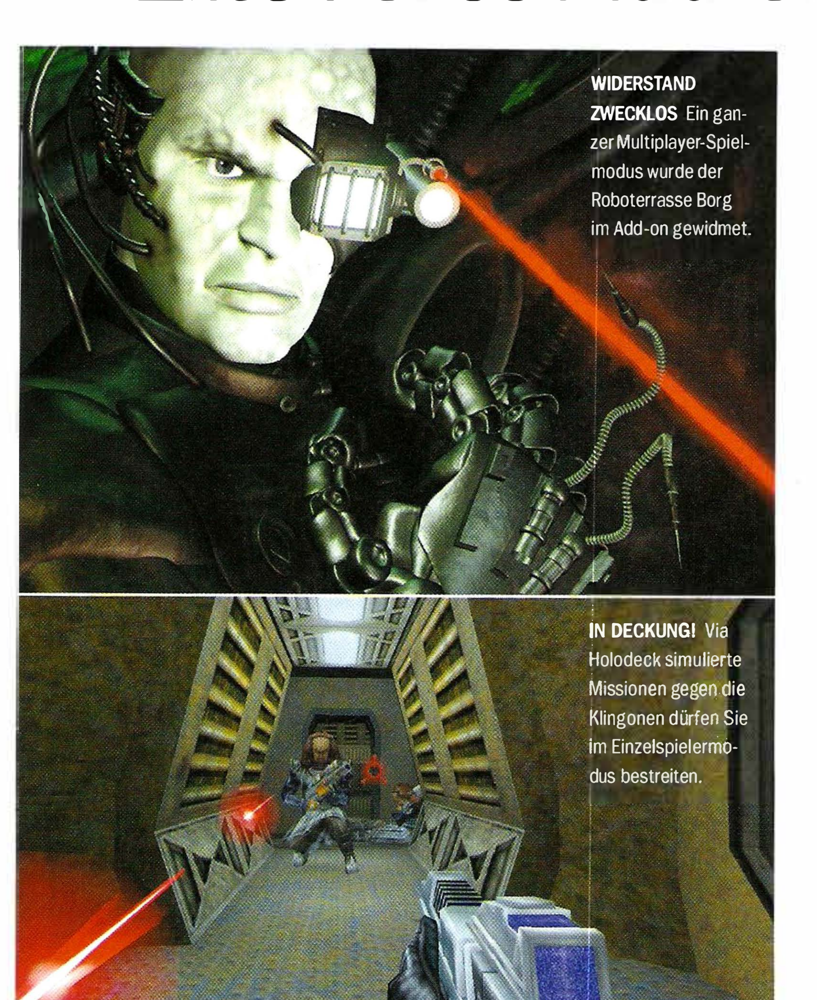
ERSTEINDRUCK

Mech Commander 2 scheint ein würdiger Nachfolger zum hochgelobten, aber übertrieben schweren Vorgänger zu werden – dynamisches Missionsdesign und die Rollenspiel-Elemente motivieren. THOMAS WEISS

Entwickler .... Microsoft
Termin .... Juli 2001



Star Trek: Voyager
Elite Force Add-on

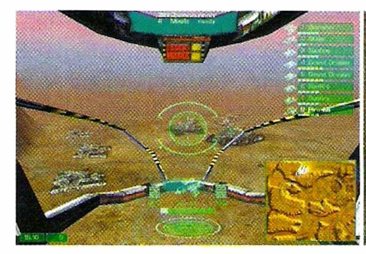


WIDERSTAND ZWECKLOS Ein ganzer Multiplayer-Spielmodus wurde der Roboterrasse Borg im Add-on gewidmet.

IN DECKUNG! Via Holodeck simulierte Missionen gegen die Klingonen dürfen Sie im Einzelspielermodus bestreiten.

Heiß ersehnten Nachschub zum recht kurzen **Elite Force** wird es demnächst in Form eines Add-ons geben, mit dem das Spiel überwiegend um neue Multiplayer-Karten und -modi bereichert wird. In „Assimilation" kämpfen beispielsweise die Borg gegen die Föderation, während in „Disintegration" jeder einzelne Treffer tödlich endet. Dabei schlüpfen Sie in unterschiedliche Klassen: Der Medic heilt andere, darf sein Energiespray aber auch als Waffe einsetzen. Ein Techniker dagegen lässt Spieler unsichtbar werden oder Kraftfelder entstehen. Als Infiltrator springen Sie besonders hoch und dürfen im Notfall beamen, als Sniper nehmen Sie Feinde aus einiger Entfernung per Zoom-Funktion aufs Korn. Insgesamt dürfen Sie sich mit Freunden in 20 zusätzlichen Karten austoben und Ihren Figuren elf neue Outfits verpassen. Der Einzelspieler hingegen begibt sich auf eine Tour, die ihn durch alle Räumlichkeiten der USS Voyager führt. Action kommt natürlich nicht zu kurz: Im Holodeck warten 16 vorgefertigte Missionen auf ihre Erledigung. Beispielsweise infiltrieren Sie dort eine klingonische Basis.

Entwickler............................. Raven Software
Erscheint.. Mai 2001



Iron Dignity

In **Iron Dignity** lenken Sie verschiedene Vehikel (Jeeps, Panzer, Helikopter etc.) durch eine 3D-Umgebung und ballern, was das Zeug hält. Eine Prise Taktik ist außerdem vonnöten, um die Missionen zu bestehen, die von Zerstörungsaufträgen bis hin zum Infiltrieren feindlicher Basen reichen.

Artex Software | Mai 2001



Necroide

Im Novalogic-Spiel verkörpern Sie einen weiblichen Vampir, der sich mit allerlei Gerätschaften gegen Werwölfe, Dämonen und anderes Gesocks zur Wehr setzt. Vor allem von der **Delta Force**-Engine soll die Untotenjagd profitieren: Die Darstellung weitläufiger Außenareale ist damit kein Problem.



Novalogic | Juni 2001



Zanzarah

Sieht auf Bildschirmfotos unscheinbar aus, entfaltet in Bewegung aber opulente Pracht: **Zanzarah**. Sie steuern ein Mädel durch eine glanzvolle Fantasy-Welt, lösen Schalterrätsel und sammeln Feen mit unterschiedlichen Fähigkeiten, die Sie gegen bösartige Monster in die Schlacht schicken.

Funatics | August 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Halo** Taktik-Shooter | Februar 2002
2. **Doom 3** Ego-Shooter | Februar 2002
3. **Max Payne** Action-Adventure | November 2001
4. **Duke Nukem Forever** Ego-Shooter | November 2001
5. **C&C: Renegade** Action-Adventure | August 2001
6. **Grand Theft Auto 3** Action | Mai 2002
7. **Unreal Warfare** Ego-Shooter | Februar 2002
8. **Operation Flashpoint** Taktik-Shooter | August 2001
9. **Team Fortress 2** Taktik-Shooter | Mai 2001
10. **Aquanox** Unterwasser-Action | Oktober 2001



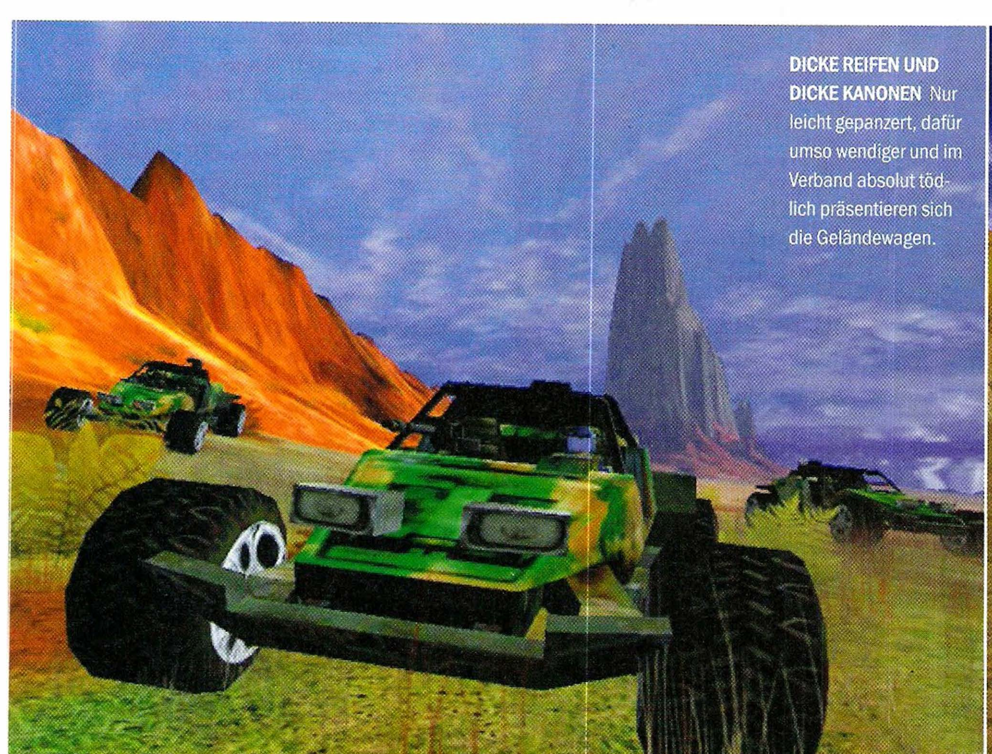
Planetside

Kampfanzüge statt Magie-Roben und Feuerwaffen anstelle von Zauberstäben: **Die Everquest-Macher blasen mit Planetside zum Generalangriff auf das Online-Action-Genre.**

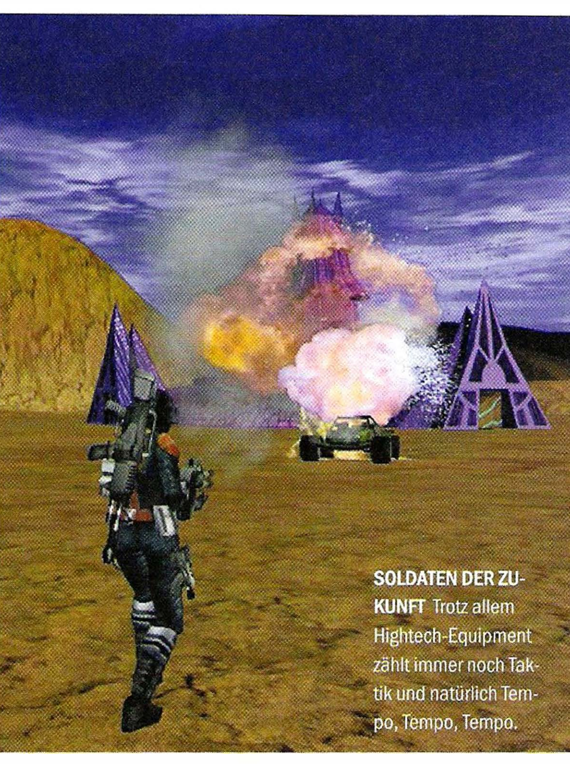
Weniger magisch, dafür umso manischer soll es in **Planetside** zur Sache gehen: Anstatt als anonymer Kämpfer auf dem Weg zum „King Of The Kill" jeden Mitspieler als Punkte bringende Zielscheibe zu betrachten, sollen in Verants jüngstem Projekt taktische und kooperative Aspekte im Vordergrund stehen. Grund zur Grüppchenbildung besteht allemal, ist doch die gesamte Welt eine lebensfeindliche Kriegszone, die drei rivalisierende Imperien gerne unter ihre Kontrolle bringen möchten.

Ihre Aufgabe: einem der Machtblöcke beitreten und den Charakter mit kybernetischen Implantaten ausstatten. Diese Wahlmöglichkeiten dienen nicht nur rein dekorativen Zwecken, sondern wirken sich direkt auf den Spielverlauf aus. Denn anders als in herkömmlichen Online-Scharmützeln besteht **Planetside** aus einer sich ständig verändernden virtuellen Welt – **Everquest** und **Halo** lassen grüßen.

So wird man nicht einfach an einem Respawn-Punkt in das Spiel geworfen, sondern findet sich in einem Apartment mit Panoramablick auf das Schlachtfeld wieder. In diese Oase der Ruhe zieht man sich auch zurück, um das Spiel wieder zu verlassen. Rollenspieltypisch werden dabei die vollbrachten Heldentaten und die Zahl der erkämpften Creditchips auf dem Server gespeichert.



DICKE REIFEN UND DICKE KANONEN Nur leicht gepanzert, dafür umso wendiger und im Verband absolut tödlich präsentieren sich die Geländewagen.



SOLDATEN DER ZUKUNFT Trotz allem Hightech-Equipment zählt immer noch Taktik und natürlich Tempo, Tempo, Tempo.

Gleiches gilt für den Grad der Verwüstung des Planeten: Einmal zerstörte Gebäude, Brücken oder Stützpunkte bleiben als beständiges Mahnmal erhalten, neue Bauruinen können während der Abwesenheit des Spielers aber durchaus hinzukommen.

Geradezu untypisch ist der auf Missionen basierende Spielablauf, der über Gedeih und Verderb des Imperiums entscheidet und gleichzeitig das Teamplay forcieren soll. Um den gegnerischen Kontinent zu okkupieren, müssen zunächst Regionen erobert und befestigt werden. Dabei bewegt man sich – ähnlich wie in **Tribes** – größtenteils über die Planetenoberfläche, wobei sich Kommandozentralen, Radarstationen oder Tempelanlagen betreten lassen und mit ihren verwinkelten Gängen zum hinterhältigen Shoot-out einladen.

Der Clou an der Sache ist die Koordinierung aller Kämpfer innerhalb einer Region: Wurde eine Stellung eingenommen, sollte im Idealfall sofort ein Truppenverband bereitstehen, der das Gebäude absichert und

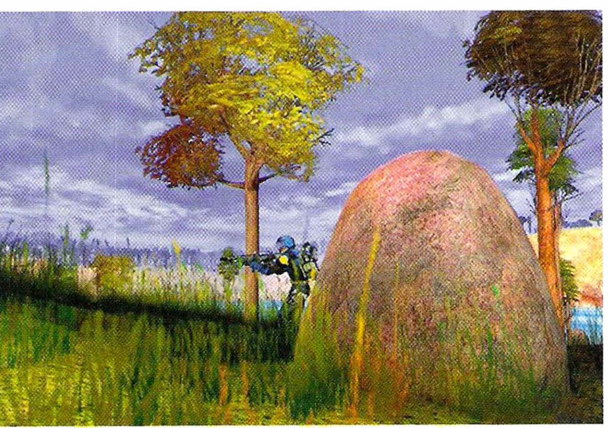
Krieg der Designwelten

Bunt und stylisch oder dreckig und düster: Ob man sich für Halo oder Planetside entscheidet, ist auch eine Geschmacksfrage.

Während die **Halo**-Entwickler von Bungie bei der Ausgestaltung der Spielwelt außerirdische Lebensformen bemühen und sich an Larry Nivens **Ringwelt** anlehnen, bleibt **Planetside** vollkommen terrestrisch: Rivalisierende Imperien, das gute alte Maschinengewehr, hemmungsloses Machtstreben und ganz und gar irdische Gegner sorgen für eine düstere Endzeitatmosphäre, die im krassen Gegensatz zur knallig-bunten, auf Hochglanz-SciFi gemachten **Halo**-Aufmachung steht. Ob diese Erdverbundenheit auch mit mehr Realismus gekoppelt ist, bleibt abzuwarten. Immerhin verspricht Verant, dass es im Sinne der Spielbalance keine allmächtige und unschlagbare Überwaffe vom Kaliber der „BFG" geben soll. Somit stellt ein gut gefülltes Waffeninventar, inklusive der passenden Munition, in **Planetside** die beste Lebensversicherung dar.



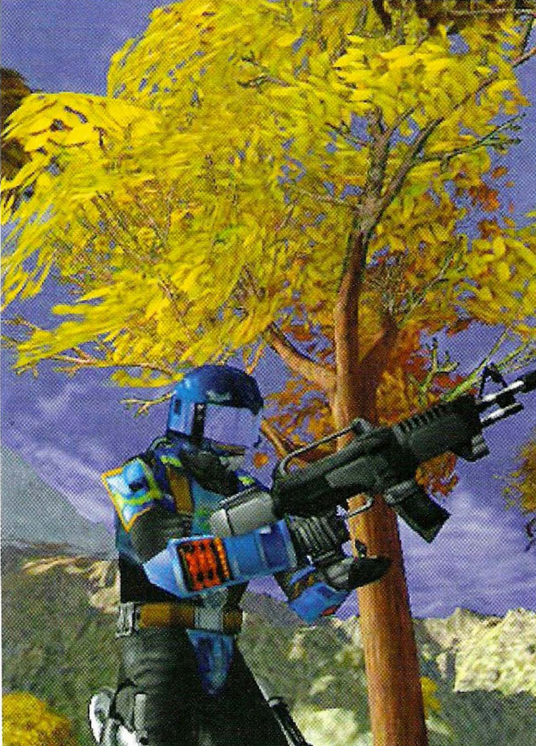
GEFAHR ERKANNT, GEFAHR GEBANNT Eine Patrouille entdeckt in der Nähe des Kommunikationszentrums feindliche Einheiten und eröffnet umgehend das Feuer.



BEISPIELHAFT Die wirklichkeitsgetreu modellierten Bäume und die feinen Texturen des Felsens sind nur zwei Beispiele für die bombastische Grafik.



TRÜGERISCHES PANORAMA Das Nachtsichtimplantat illuminiert den Helm des Soldaten und macht ihn zu einer leichten Beute für zielsichere Schützen.



DURCHGELADEN Trotz modernstem Equipment kommt man in diesem SciFi-Szenario um manuelles Nachladen nicht herum.



STILLE HELDEN Sichtlich angespannt steht dieser Wachposten vor einem Hauptquartier und erwartet den unvermeidbaren Feindkontakt.

etwaige Rückeroberungsversuche im Keim erstickt. Kommunikation und Zusammenarbeit bilden somit das Rückgrat eines erfolgreichen Feldzuges. Passionierte „Player Killer" und andere Spielspaß-Anarchisten dürften schnell von allen drei Fraktionen gleichzeitig durchsiebt werden.

Bei einem so großen Spielareal sind motorisierte Transportmittel unerlässlich, möchte man nicht stundenlange Gewaltmärsche in Kauf nehmen. Praktischerweise stehen neben Jeeps und Mannschaftstransportern auch diverse Fluggeräte bereit, die eine komplette Einheit schnurstracks an ihren Einsatzort befördern. Natürlich können sämtliche Vehikel manuell gesteuert werden. Wer hierbei als Erster den Steuerknüppel erreicht, darf gegenüber den Kameraden seine Straßen- und Flugverkehrstauglichkeit unter Beweis stellen. Trotzdem bleibt Vorsicht geboten, denn allzu heftige Kollisionen mit Hindernissen schaden nicht nur der Truppenmoral, sondern auch dem Zustand der Fahrzeuge. Und wer möchte schon gerne im Feldlazarett enden, bevor er überhaupt die Frontlinie zu Gesicht bekommen hat?

Jenseits aller taktischen Finessen wird auch einiges für das Auge geboten. Verschneite Landschaften, grasbewachsene Hügel oder zerklüftete Felslandschaften – die verwendete Grafik-Engine hinterlässt bereits in diesem frühen Entwicklungsstadium einen guten Eindruck. Selbst Witterungseinflüsse wie plötzlich einsetzender und damit die Sichtverhältnisse verschlechternder Regen haben bereits einen festen Platz im Programmcode gefunden. Mit der visuellen Qualität **Halos** kann sich **Planetside** zum jetzigen Zeitpunkt allerdings noch nicht messen.

ERSTEINDRUCK

*Während **Halo** das Grafik-Demo-Stadium scheinbar noch nicht verlassen will, könnte mit **Planetside** bereits eine echte Genrekonkurrenz heranwachsen – und das ironischerweise unter Sonys Federführung. Genug Ideenpotenzial ist für dieses Unterfangen durchaus vorhanden. Nun heißt es abwarten, wie konsequent die Entwickler ihr Gedankengut in die Praxis umsetzen können.*

DANIEL KREISS

Entwickler............. Verant Interactive/Sony
Termin .... Dezember 2001

Global Operations

MEHRSPIELER

CAMPING IM SCHNEE Auf dem Dach platzierte Scharfschützen nehmen feindliche Soldaten aufs Korn.

NACHSCHUB Wenn Söldner fallen, bringt ein Helikopter die Mitspieler erneut zum Schauplatz – während der Flugzeit dürfen die Mannen ihre Kampfstrategie überdenken.

Der Taktik-Shooter hat Hochkonjunktur: Global Operations verspricht, ein **ernsthafter Konkurrent zu Counter-Strike** zu werden.



TAKTIK IST ALLES Wer Gebäude stürmen will, muss sämtliche Ein- und Ausgänge ordentlich absichern.

Mit **Global Operations** steht eine grafisch zeitgemäße Version des **Counter-Strike**-typischen Katz-und-Maus-Spiels rund um Terroristen und Söldner bevor. Der Taktik-Shooter orientiert sich dabei spielerisch gehörig beim Vorzeigeprodukt und integriert neue Elemente ins Geschehen: Sie entschärfen Bomben, nehmen Gebäude ein, retten Gefangene oder führen Mordanschläge durch – und das alles natürlich im Team mit menschlichen Mitspielern. Im Gegensatz zu **Counter-Strike** legen Sie aber vorher einen Truppenleiter fest, der Aug' und Ohr der Gruppe verkörpert und seine Crew über ein integriertes Sprachsystem mit Befehlen versorgt. Der Chef trägt die größte Verantwortung, denn er muss die Fähigkeiten seines Teams kennen und richtig einsetzen: Scharfschützen geben Rückendeckung, Söldner stürmen Einrichtungen und Sprengstoffexperten begeben sich von ihren Leibwächtern geschützt in die Höhle des Löwen. Die richtige Koordination der Einsatzkräfte und ihre Ausrüstung – darunter normale Handfeuerwaffen, Granaten oder Nachtsichtgeräte – entscheiden über Sieg oder Niederlage. Segnen Mitspieler dennoch das Zeitliche, finden sich selbige in ihrer Heimatbasis wieder, wo ein Helikopter wartet, der die Auferstandenen erneut zum Krisengebiet fliegt. Wenn sich die Mannen gruppieren und gemeinsam handeln, sinkt dank Moral-Boni aber die Gefahr eines frühzeitigen Todes.

ERSTEINDRUCK

Grafisch macht Global Operations einen viel versprechenden Eindruck. Was die spielerische Umsetzung anbelangt, bin ich optimistisch: Barking Dog war an der Entwicklung von Counter-Strike beteiligt. THOMAS WEISS

Entwickler .... Barking Dog
Termin .... August 2001

Earth & Beyond



SCHÖN WIE NIE So einen bombastischen Hangar gab's bisher in keinem Weltraum-Shooter zu bestaunen. Ob er echt ist?

BEREIT ZUM ANDOCKEN Die großen Raumstationen dienen als Chatplattform, Marktplatz oder Garage für die zahlreichen Raumer.

Eric Wang, der Mann hinter Command & Conquer, will mal so eben mit Earth & Beyond **die Spielewelt revolutionieren.**



KRAWALL IM ALL Die Weltraumgefechte sind visuell höchst opulent in Szene gesetzt. Fragt sich nur, welcher Rechner diese Grafikpracht verarbeiten soll.

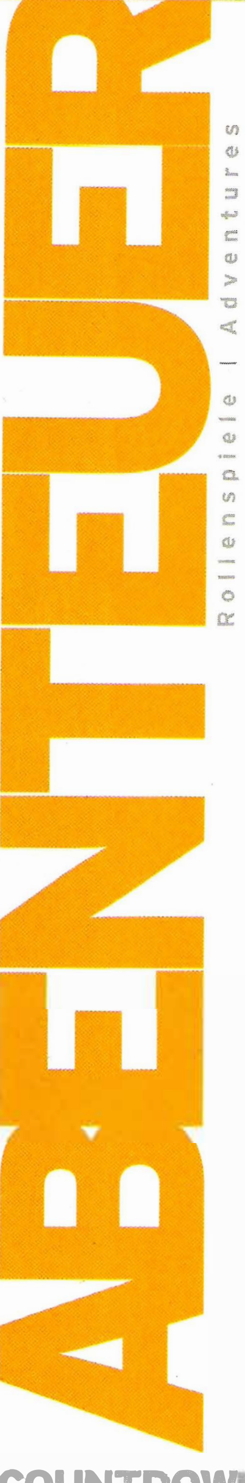
Die Weltraum-Seifenoper wurde mit **Wing Commander** seinerzeit salonfähig, hat unzählige Nachahmer wie **Freespace** gefunden und soll mit **Earth & Beyond** erstmals epische Online-Ausmaße annehmen. Schenkt man den gelegentlich großspurigen Westwood-Mannen Glauben, so ist der Titel bereits seit vier Jahren in der Entwicklung, die sich bis zum Winter dieses Jahres dem Ende nähern soll – die Europäer müssen allerdings trotzdem länger warten: Weil das Internet hier zu Lande noch unausgereift ist, konzentrieren sich die Programmierer vorrangig auf den amerikanischen Markt.

Zum Spiel: Sie düsen als Freibeuter, Händler oder Mechaniker durch ein ausgedehntes Universum mit vielen, vielen Planeten, die alle abzugrasen schon fast unmöglich erscheint. Spannung bringen die unterschiedlichen Berufsklassen, weil sie Teamwork erfordern: Ein Jäger ist alleine nur so lange wirkungsvoll, bis ihm feindliche Geschwader den Raumer kaputtschießen – hat er jedoch einen Mechaniker an seiner Seite, ist längeres Weiterleben garantiert. In rund 20 Prozent der weitläufigen Areale herrscht darüber hinaus pure Anarchie, was heißt, dass sich menschliche Spieler beliebig aufs Korn nehmen dürfen. Wer lieber alleine spielt, lässt sich von einem Missionsgenerator Aufträge erstellen, die sich am persönlichen Erfahrungsstand und den eigenen Fähigkeiten orientieren: Sie eskortieren Händlerschiffe, erkunden fremde Galaxien und vernichten Weltraum-Piraten.

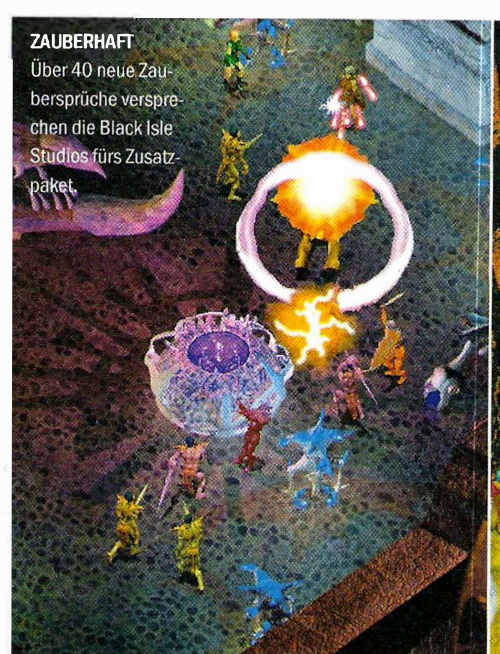
ERSTEINDRUCK

Das Spiel hat Potenzial. Ob der Titel aber so aussieht, wie die Bildschirmfotos andeuten, sei dahingestellt – nach den gefälschten Bildern zu C&C 3 ist Vorsicht angesagt. THOMAS WEISS

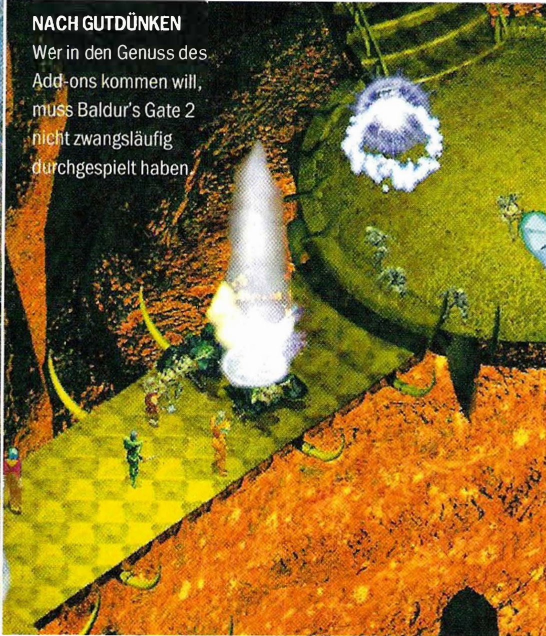
Entwickler .... Westwood Studios
Termin .... Januar 2002



Baldur's Gate 2
Der Thron des Bhaal



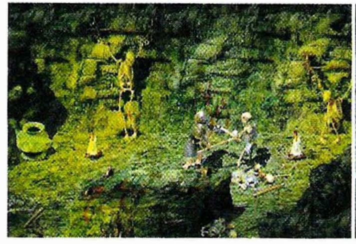
ZAUBERHAFT Über 40 neue Zaubersprüche versprechen die Black Isle Studios fürs Zusatzpaket.



NACH GUTDÜNKEN Wer in den Genuss des Add-ons kommen will, muss Baldur's Gate 2 nicht zwangsläufig durchgespielt haben.

Dass **Baldur's Gate 2** ein Zusatzpaket spendiert bekommt, war ob des enormen Verkaufserfolges nur eine Frage der Zeit. Jetzt haben die Black Isle Studios offizielle Informationen zum Add-on namens **Der Thron des Bhaal** bekannt gegeben: Das Original-Spiel wird durch zusätzliche Schauplätze bereichert, darunter die Stadt Saradush, eine Abtei mit dem wohlklingenden Namen Ankethran sowie diverse Festungen und Höhlen. Solche Areale sind mit mächtigen Monstern bevölkert, die nach ihrem Ableben so viele Erfahrungspunkte liefern, dass erstmals ein Stufenaufstieg bis zu Level 40 möglich ist. Dadurch werden frische Fähigkeiten und Zaubersprüche zugänglich, die sich vor allem der Hasardeur – so heißt die neue Charakterklasse – zunutze machen wird. Dieser Magier hat eine eigensinnige Art, sein Repertoire auf die Monster loszulassen: Er zaubert auf gut Glück, eine strategische Auswahl der Magie ist nicht vorgesehen. Positive Effekte sind nur ein mögliches Resultat des Sprücheklopfers, der Hokuspokus kann aber auch ganz schnell nach hinten losgehen und die eigene Party gefährden.

Entwickler .... Bioware
Termin .... Juli 2001



Divine Divinity

Zuerst als **Lady, Mage & Knight** bekannt, dann in **Divinity: Sword of Lies** umgetauft, hat das Rollenspiel der belgischen Larian Studios jetzt den Namen **Divine Divinity**. Ein finaler Publisher hat sich auch gefunden: In Deutschland will CDV den **Baldur's Gate 2**-Konkurrenten auf den Markt bringen.

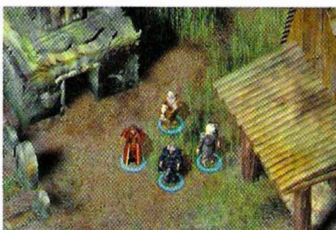
Larian Studios | August 2001



Diablo 2 – Add-on

Im Add-on namens **Lord of Destruction** lässt sich die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte setzen. Fans freuen sich außer auf die zwei bekannten zusätzlichen Klassen (Druide und Attentäter) auf neue Waffen, die qualitativ die seltenen Gegenstände aus dem Grundprogramm in den Schatten stellen.

Blizzard North | Juni 2001



Gorasul

Das deutsche Rollenspiel im **Baldur's Gate**-Format hat sich verschoben und den Vertrieb gewechselt: Jowood wird den Titel nun im Sommer veröffentlichen. Im Spiel übernehmen Sie die Rolle eines Helden, der nach seiner Vergangenheit fahndet und dabei in einen Strudel von Intrigen gezogen wird.

SilverStyle | Juli 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Diablo 2 – Add-on** Action-Rollenspiel | Juni 2001
2. **Baldur's Gate 2 – Add-on** Rollenspiel | August 2001
3. **Ultima Online 2** Online-Rollenspiel | auf Eis gelegt
4. **Myst 3: Exile** Adventure | April 2001
5. **Runaway** Adventure | Mai 2001
6. **Neverwinter Nights** Rollenspiel | Mai 2001
7. **Dungeon Siege** Action-Rollenspiel | November 2001
8. **Summoner** Rollenspiel | Mai 2001
9. **Anachronox** Rollenspiel | Mai 2001
10. **Arcanum** Rollenspiel | Mai 2001



SCHLACHTGETÜMMEL Actionreiche Schlachten in beeindruckender Umgebung stehen in Dungeon Siege im Vordergrund.

Du

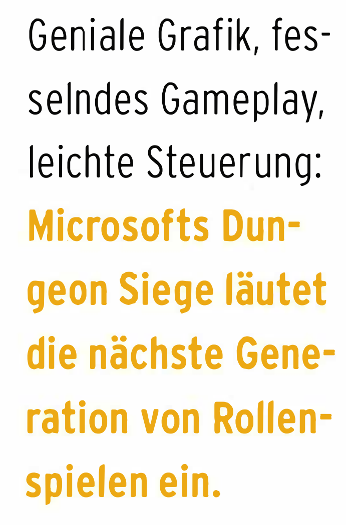
UNSTERBLICH Skelette fühlen sich durch Ihre Anwesenheit in der letzten Ruhe gestört und greifen prompt an.



PFUI SPINNE! Die Krabbeltiere greifen in Rudeln und aus allen Richtungen an – viel Arbeit für die Helden.



ngeon Siege



Geniale Grafik, fesselndes Gameplay, leichte Steuerung: Microsofts Dungeon Siege läutet die nächste Generation von Rollenspielen ein.



Morgens aufzuwachen und von einer Horde ungehobelter Monster attackiert zu werden, liegt auf der Dummgelaufen-Skala ganz klar im oberen Bereich. Genau das passiert Ihnen in **Dungeon Siege**, wo Sie doch eigentlich dem friedlichen Leben als Farmer nachgehen wollen. Aber Pustekuchen: Kurzerhand schnappen Sie sich die Mistgabel, vertreiben die Angreifer und sind trotzdem stinksauer. Ihr Bauernhof ist demoliert, Ihre ehemaligen Nutztiere sind Kadaver. Kurz: Es hält Sie nichts mehr in der Heimat. Also packen Sie Ihre sieben oder acht Sachen und ziehen in die Weltgeschichte, um der Quelle des Übels auf den Grund zu gehen. Mehr zur Story verrät Chris Taylor, Chefentwickler von **Dungeon Siege**, noch nicht, um Spannung und Überraschungseffekte nicht zu verderben. Denn ähnlich wie in **Planescape: Torment** entwickelt sich die Geschichte erst im Laufe des Spiels. Sie erkunden eine fremde Welt und wissen anfangs noch gar nicht, was Sie erwartet.

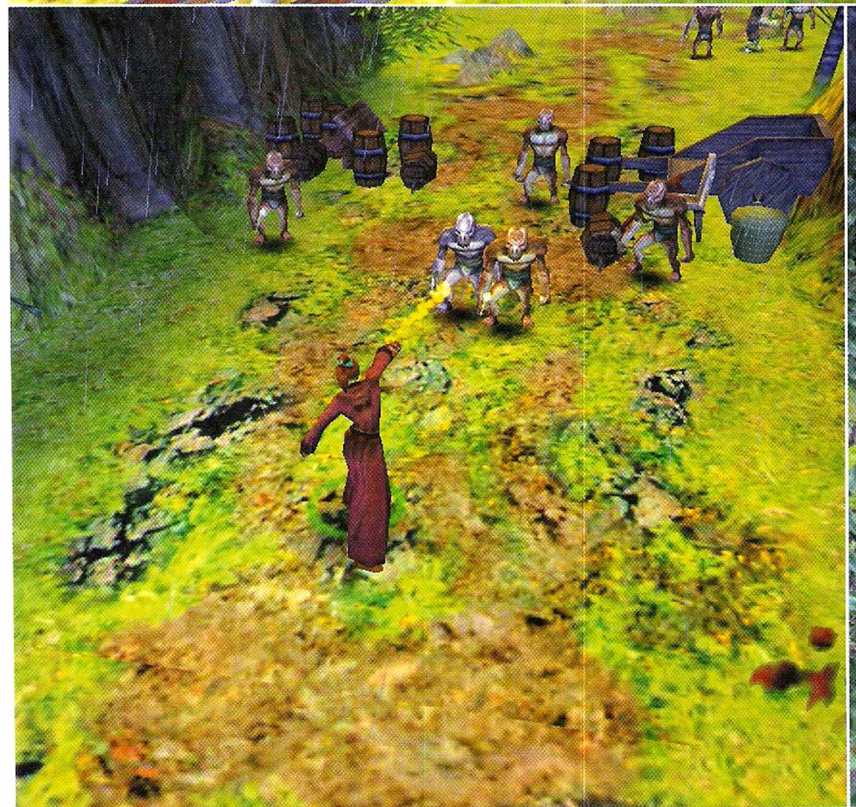
Mit dem text- und storylastigen **Planescape: Torment** hat **Dungeon Siege** ansonsten aber wenig gemein. Vielmehr ist es ein Rollenspiel, das von actionreichen Kämpfen und der Erkundung einer fantastischen 3D-Welt lebt. Bei den Entwicklern von Gas Powered Games konnten wir uns vor Ort davon überzeugen, dass endlich in einem Spiel das umgesetzt wird, was sich viele Hersteller vergebens vorgenommen hatten: die Vorzüge mehrerer Genres zu einem motivierenden Mix zu kombinieren. Im Einzelnen verknüpft **Dungeon Siege** die Grundwerte klassischer

KILLERINSEKTEN
Wespenstiche sind schon sehr unangenehm. Mutieren die Wespen dann noch zu dieser Größe, stellen sie eine tödliche Gefahr dar.


GEMEINGEFÄHRLICH Zu Beginn des Spiels werden Sie auf Ihrer Farm von Monstern attackiert. Als Erstes rächen Sie sich für den Tod Ihrer armen Nutztiere.

Rollenspiele mit heftigen Schlachten und ermöglicht dank geschickter Anleihen aus der Echtzeitstrategie-Schublade zahlreiche taktische Varianten und Möglichkeiten. Den Rahmen bildet eine lineare Handlung, der Sie aber nicht konsequent folgen müssen. Chris Taylor vergleicht **Dungeon Siege** vielmehr mit einer Autobahn, der Sie schnurstracks bis zum Ende folgen können. Oder Sie fahren an jeder Ausfahrt aus, erkunden die Gegend, lösen Aufträge, rekrutieren Charaktere, erhalten zusätzliche Informationen zur Story oder genießen einfach die Landschaft und kehren nach Belieben zur Hauptaufgabe zurück. Klingt genau so vernünftig wie verlockend – damit wird **Dungeon Siege** für Fans von **Diablo 2** und **Baldur's Gate 2** gleichermaßen interessant.

So klassisch der Einstieg ist, so modern ist das Charaktersystem. Auf ein kompliziertes und nicht gerade leicht zugängliches Spielsystem wie das AD&D-Regelwerk haben die Entwickler von vornherein verzichtet. Das heißt aber nicht, dass die Charakterentwicklung in **Dungeon Siege** weniger Möglichkeiten bietet – im Gegenteil. Statt sich am Anfang für eine


KLASSIKER Der Feuerball wirkt am Anfang weder spektakulär noch gefährlich. Das ändert sich gewaltig, wenn Ihre magischen Fähigkeiten steigen.


ZUM FÜRCHTEN Die Größenverhältnisse zwischen Figuren und Spielwelt vermitteln Atmosphäre pur. Hinter jedem Busch und Baum können Monster lauern.

vordefinierte Charakterklasse zu entscheiden und damit diversen Restriktionen in der weiteren Entwicklung zu unterliegen, bestimmen Sie mit Ihrer Spielweise, welchen Weg Ihre Helden einschlagen. Dafür stehen vier Grundfähigkeiten zur Auswahl: Nahkampf, Fernkampf, Offensivzauber und Defensivzauber. Je häufiger Sie Ihre Figur auf dem entsprechenden Gebiet einsetzen, desto stärker wird sie. Greifen Sie vorwiegend mit Schwert, Axt oder Keule an, züchten Sie einen klassischen Kämpfer. Werfen Sie dagegen mit Feuerbällen und Blitzen um sich, haben Sie bald einen Zauberexperten. Ob Sie sich spezialisieren, Mischcharaktere wie einen Kampfmagier entwickeln oder doch lieber den Weg des Allrounders gehen, ist Ihr Ding. Und einen ganz entscheidenden Vorteil hat dieses System natürlich auch: Sie können die Charakterentwicklung jederzeit in eine andere Richtung lenken.

Die typischen Attribute Stärke, Intelligenz und Geschicklichkeit sind auch in **Dungeon Siege** mit von der Partie. Steigern Sie eine Kampffähigkeit, erhöht sich indirekt auch der Wert der zugehörigen Eigenschaft (Stärke => Nahkampf, Geschicklichkeit => Fernkampf, Intelligenz => Magie). Daraus ergeben sich Lebensenergie und das für die Magie entscheidende Mana, die mit der Zeit ebenfalls nach oben klettern. Das war es aber dann auch schon mit Statistiken. Zahlenkolonnen oder gar ausgewürfelte Werte passen nicht in das Konzept von **Dungeon Siege**. Die Spieldesigner legen eben Wert auf leichte Zugänglichkeit, wollen aber nicht auf Komplexität verzichten. Mit diesem Dreh scheint das Team von Gas Powered Games eine funktionierende Variante gefunden zu haben. Denn einerseits wird Ihre bevorzugte Spielweise mit mehr Effektivität, Durchschlagskraft und der quasi automatischen Entwicklung zum Profil Ihrer Wahl belohnt, andererseits bleibt genügend Spielraum, um jeden einzelnen Charakter genau nach Wunsch aufzubauen.

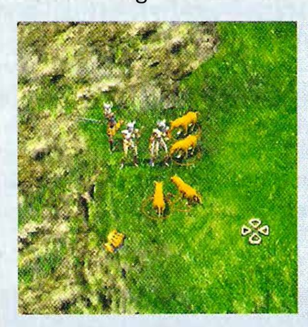
> Ihre **Spielweise bestimmt die Charakter-Entwicklung**, vordefinierte Klassen gibt es nicht.

Solange Sie allein unterwegs sind, erinnert das Gameplay stark an Action-Rollenspiele wie **Diablo 2**: Per Mausklick vermöbeln Sie in Echtzeit zahlreiche Monsterscharen und kämpfen sich so Ihren Weg durch das Abenteuer. Da gibt es keinen Leerlauf, es ist intensiv und es macht einfach Spaß. Ein roter Balken symbolisiert die Lebensenergie, sein blaues Pendant steht für das Mana. Beide Werte regenerieren sich mit der Zeit, schneller geht es mit Tränken gleicher Farbe. Obwohl Sie das gesamte Spiel im Alleingang bewältigen können, brauchen gesellige Typen nicht auf Weggefährten zu verzichten. Ihr Trupp umfasst bis zu acht Mitglieder. Befreite Gefangene, angeheuerte Söldner, gleichgesinnte Abenteurer oder einen Maulesel als vierbeinige Inventarerweiterung dürfen Sie beliebig zu Ihrer Wunschformation zusammenstellen. Sobald ein Charakter zur Party gehört, haben Sie ihn voll unter Kontrolle und bestimmen die Charakterentwicklung genauso wie bei Ihrer Hauptfigur. In den Kämpfen steuern Sie aber nur einen Charakter direkt, der Rest befolgt Ihre Befehle.

Haben Sie zum Beispiel sechs Leute zusammen, bietet sich eine Spezialisierung geradezu an. Zwei Nahkämpfer, zwei Bogenschützen und zwei Zauberer wären in diesem Fall beispielsweise eine logische Kombination und entsprächen einer klassischen Rollenspielparty. Oder doch lieber ausschließlich zaubernde Bogenschützen? Wie bereits angedeutet, haben Sie die Qual der Wahl, wie Sie das Spiel erleben wollen, zumal das Team um Chris Taylor (dem Schöpfer von **Total Annihilation**) zahlreiche Sahneseiten aus dem Echtzeit-Strategie-Bereich integriert hat. Formationen in Rollenspielen sind zwar nicht wirklich neu, jedoch gab es bisher nie so viele Optionen dafür. Neben vorgegebenen Stan-

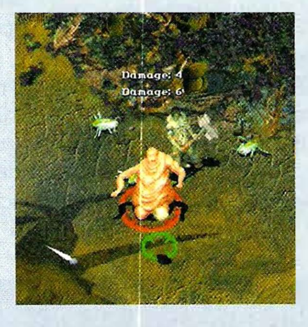
Das Rezept zum Superspiel

Als Inspiration für Dungeon Siege dienen den Entwicklern unter anderem die besten Features aus diversen Spitzentiteln, die sie mit eigenen Ideen kombinieren. Unter anderem finden Sie Elemente aus folgenden Spielen:



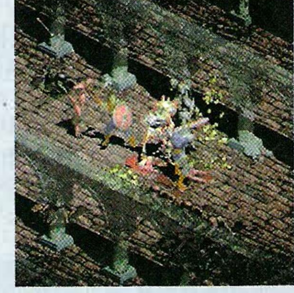
Baldur's Gate

Ein Echtzeit-Kampfsystem, das sich jederzeit unterbrechen lässt, wurde durch **Baldur's Gate** salonfähig gemacht und hat sich seither bewährt. Gerade wenn Sie in **Dungeon Siege** mit einer mehrköpfigen Party unterwegs sind, ist dieses Feature nützlich, um auf verschiedene Kampfsituationen reagieren zu können und neue Befehle zu geben.



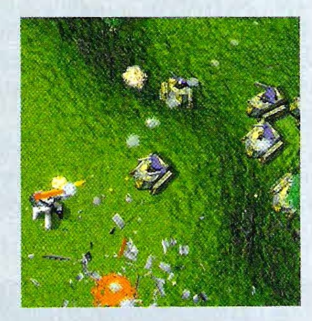
Planescape Torment

Planescape Torment fesselte den Spieler mit einer genialen Story tagelang an den Monitor. Da man immer nur kleine Informationshäppchen serviert bekam, blieb das Spiel um den Namenlosen bis zum Schluss spannend. Ähnlich handhaben es die Entwickler in **Dungeon Siege**. Daher werden zur Story noch keine Details bekannt gegeben.



Diablo

Dass der Jäger- und Sammler-Instinkt des Menschen immer noch sehr stark ausgebildet ist, beweist der Erfolg von **Diablo** und dessen Nachfolger. Die Suche nach immer besseren Waffen, Rüstungen und natürlich Gold motiviert und macht Spaß, ist also folglich auch in Chris Taylors Action-Rollenspiel vertreten – garniert mit viel schönerer Grafik.



Total Annihilation

Bereits mit dem vielfach ausgezeichneten **Total Annihilation** bewies Chris Taylor ein Händchen für strategischen Tiefgang. Diverse Innovationen des Genres wie zahlreiche Formationen und Befehle für einzelne Gruppen eröffnen taktische Angriffs- und Verteidigungsvarianten, die bisher in Rollenspielen nicht möglich waren.



AUGENSCHMAUS
Egal ob ein verschneites Wäldchen oder eine Wiese voller Blumen: Grafisch schlägt Dungeon Siege die Rollenspiel-Konkurrenz um Längen.

dards können Sie jegliche Aufstellung nach Belieben speichern und die Truppe entsprechend marschieren und kämpfen lassen. Sie dürfen die Helden auch aufteilen und den Splittergruppen eigene Formationen zuweisen. Außerdem ist es möglich, einzelnen, mehreren oder allen Charakteren bestimmte Befehle zu geben. Position halten, Charakter verteidigen und fliehen sind nur drei Beispiele für das Repertoire, wie es etwa aus **Age of Empires 2** bekannt ist. Allerdings sind die Möglichkeiten in **Dungeon Siege** viel detaillierter. Sie befehlen nicht einfach den Angriff, Sie bestimmen, welche Waffe oder welcher Zauber dabei zum Einsatz kommt. Und das für jeden Charakter!

Kombinieren Sie diese Befehle mit den Formationsmöglichkeiten, ergeben sich zahlreiche effiziente Kampf- und Verteidigungsstrategien. Beispielsweise segnen und heilen Spezialisten für Defensivzauber die Nahkämpfer in vorderster Front, während Bogenschützen feindliche Magier aus der Ferne ausschalten. Oder Sie locken die Feinde in einen Hinterhalt und lassen Ihre Leute erst dann attackieren, wenn die Monster in der Falle sitzen. Auch wenn Sie eine achtköpfige Gruppe befehligen und es zu Massenschlachten kommt, wird es nie hektisch. Falls Sie Truppen aus dem Kampf zurückziehen, die Waffe oder den Zauber wechseln oder sonstige Befehle geben wollen, pausieren Sie einfach das Geschehen. Das hat sich in **Baldur's Gate** und Co. bewährt und funktioniert auch in **Dungeon Siege** tadellos. Außerdem gibt es den Spielern das sichere Gefühl, stets alles unter Kontrolle zu haben. Dass man **Dungeon Siege** ob dieser immensen Freiheit mehr als einmal durchzocken wird, liegt nahe.

Die Grafik-Engine erzeugt eine **kontinuierliche Spielwelt,** es gibt keine lästigen Ladezeiten.

Ähnlich genial wie die spielerischen Möglichkeiten präsentiert sich die Grafik von **Dungeon Siege**. Im Gegensatz zu anderen Herstellern rückt Gas Powered Games aber nicht eine Feature-Liste mit technischem Kauderwelsch und Polygonzahlen in den Vordergrund, sondern das grandios gestaltete Fantasy-Reich an sich. Nur damit keine Missverständnisse aufkommen: Die Grafik-Engine ist überwältigend und setzt im Genre ganz nebenbei neue Maßstäbe.

Einer der größten Pluspunkte der Engine ist die Eigenschaft, eine völlig kontinuierliche Umgebung darzustellen. Mit anderen Worten: Sie werden im Spiel nie einen Lade-Bildschirm sehen. Ob Sie in Häuser ge-



WAS IST DAS?
Kampfmaschinen sehen zwar komisch aus, sind aber extrem gefährlich.

hen, unterirdische Höhlen betreten oder per Aufzug aus einer Mine zur Oberfläche zurückkehren, die Übergänge sind fließend. Dafür werden ständig neue Landschaftsdaten im Hintergrund geladen, bestimmt durch die Richtung der Reise. Obwohl in der gezeigten Version keinerlei Datenkompression verwendet wurde, ruckelte das Spiel nur an wenigen Stellen merklich. In der Verkaufsversion wird davon nichts mehr zu merken sein. Ohne lästige Unterbrechungen wird die Spielwelt natürlich lebendiger und glaubwürdiger, zukünftige Titel werden sich daran orientieren müssen.

Die Grafik ist aber in erster Linie Mittel zum Zweck, schafft Atmosphäre und erweckt die dreidimensionale Spielwelt zum Leben. Wettereffekte und Tag- und Nachtwechsel tragen ebenso dazu bei – und endlich stimmen auch mal die Größenverhältnisse zwischen Figuren und Umgebung. In einem finsteren Wald wirken die Figuren neben riesigen Bäumen fast schon verloren. Aus mannshohen Sträuchern preschen Monster hervor und überfallen Ihre Helden. Ob Wüsten, Gebirge, unterirdische Lavaflüsse oder verschneite Gebirge mit Eisbrücken – **Dungeon Siege** verwöhnt das Auge. Statt das Gelände aber nur zu bestaunen, sollten Sie seine Eigenschaften für den Kampf ausnutzen. Wer aus einer erhöhten Position angreift, richtet nun mal einfach mehr Schaden an. Und beschießen Sie versteckt aus einem Wald Monster auf freiem Feld, wissen die erstmal gar nicht, von wem Sie eigentlich angegriffen werden. Großen Wert legen die Designer auf die Effekte, was nicht nur für Zaubersprüche gilt. Diesbezüglich erhält jede magische Formel eine Animation spendiert, die je nach Stärke unterschiedlich heftig ausfällt. Auch Explosionen werden mit viel Trara in Szene gesetzt. „Wir lieben es, Zeug in die Luft zu jagen", erklärt Chris Taylor grinsend. Das merkt man dem Spiel deutlich an. Beispielsweise lassen sich Gegner in einer Mine auch ausschalten, indem Sie Pulverfässer in der näheren Umgebung zur Detonation bringen.

Die Kamera folgt Ihrer Truppe standardmäßig aus einer Art Verfolgerperspektive, ist aber frei beweglich, zoom- und drehbar. Verdecken Bäume, Felsen oder Häuserdächer den klaren Blick, werden diese störenden Elemente elegant ausgeblendet. Damit geht die Über-



NETTE ÜBERRASCHUNG Nachdem wir mit dem Aufzug in den unteren Bergwerkstollen gefahren sind, werden wir sofort von einem Steinmonster attackiert. Die Pause-Funktion hilft in solchen brenzligen Situationen.



SWEET HOME Die Spielwelt von Dungeon Siege besticht durch ihre Detailverliebtheit. Vor dem Betreten von Häusern können Sie per Blick durch das Fenster die Lage checken.



SELBER SCHULD Wer sich nachts auf den Friedhof wagt, ist auch selbst Schuld. Die trägen Zombies sind zum Glück nicht sehr gefährlich für Ihre Helden.

sicht nie verloren. Die Steuerung ist einfach und sehr intuitiv. Fast alle Aktionen sind mit der Maus ausführbar; Inventar, Übersichtskarte und Charakterübersicht werden durch das Anklicken des entsprechenden Symbols auf den Bildschirm gezaubert. All diese Aktionen lassen sich genauso per Hotkey aufrufen – sämtliche Tastaturbefehle sowie die gesamte Steuerung überhaupt sind völlig frei belegbar. Laut den Entwicklern besteht ähnlich wie in **Baldur's Gate 2** die Möglichkeit, ungewünschte Menüflächen auszublenden, um mehr vom eigentlichen Geschehen zu sehen. Per Tastendruck lässt sich der Spielstand jederzeit laden und speichern. „Wir werden den Schwierigkeitsgrad auf elegantere Weise steigen lassen, der Spaß für Spieler steht im Vordergrund!", verspricht Taylor. Wir haben es gespielt, wir glauben es.

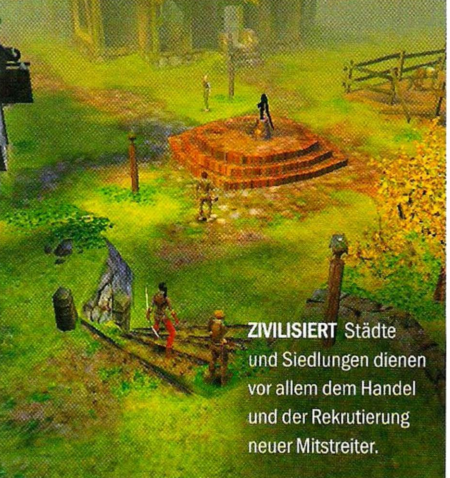
Neben der Story ist die Jagd nach immer besseren Ausrüstungsgegenständen eine der Hauptmotivationen in **Dungeon Siege**. Wie in **Diablo 2** warten etliche Waffen, Rüstungen, Ringe etc. auf ihre Entdeckung. Dabei gilt die Devise: „What you see is what you get." Erledigen Sie ein Monster, das Sie mit einem Schwert angreift, ist das Mordinstrument anschließend auch noch da. Neben alltäglichen Gegenständen gibt es auch

Die Steuerung von Dungeon Siege ist einfach, **intuitiv und frei konfigurierbar**.

verzaubertes Equipment mit speziellen Eigenschaften: Helme spendieren zusätzliche Lebenspunkte, Äxte richten Feuerschaden an, Ringe erhöhen den Manavorrat und so weiter. Untersuchen Sie die Spielwelt intensiv, treffen Sie auf besonders seltene und daher wertvolle Utensilien, die den Unique Items aus **Diablo 2** entsprechen. Als Beispiel sei hier eine mittelalterliche Minigun genannt. Wozu man eine Minigun braucht? Das werden Sie schon noch herausfinden, jedenfalls weicht die Welt von **Dungeon Siege** um einiges von den meist erzkonservativen Spielumgebungen des Genres ab. Stellvertretend für sein ganzes Team erklärte Chris Taylor dazu: „Wir sind schon etwas verrückt, das wird man im Spiel an einigen Stellen auch deutlich merken!"

Wer es nicht so mit Waffen hat, darf mit etlichen Zaubersprüchen um sich werfen, eine genaue Zahl ist noch nicht bekannt. Hier setzen die Entwickler größtenteils auf die Klassiker, die sich in anderen Spielen bewährt haben. Klingt vernünftig, denn in der Vergangenheit boten Rollenspiele oft massenhaft Zauber, von denen die Spieler aber nur zehn bis 20 wirklich einsetzten. Neue Sprüche erhalten Sie, indem Sie die entsprechende Schriftrolle finden und anwenden. Damit wandert die Formel automatisch ins Merkbuch


STÜCK FÜR STÜCK Mit Geduld und Geschick kämpfen wir uns durch diesen tödlichen Flur, permanente Feuergeschosse erlegen den Unvorsichtigen.


ZIVILISIERT Städte und Siedlungen dienen vor allem dem Handel und der Rekrutierung neuer Mitstreiter.

Der **Packesel**

In Dungeon Siege lösen die Entwickler das rollenspieltypische Inventarproblem auf elegante Weise. Über Platzmangel brauchen Sie sich keine Sorgen mehr zu machen.



Das Problem kennt wohl jeder PC-Abenteurer: Gerade wenn man einen wertvollen Gegenstand findet, ist das regelmäßig zu kleine Inventar (oder die Schatzkiste) voll und die nächste Stadt mit Händlern ist weit weg. Besteht Ihre Party aus mehreren Charakteren, ist es nicht ganz so schlimm. Aber was tun, wenn Sie **Dungeon Siege** allein oder mit zwei Figuren durchspielen? Kein Problem: Dann nehmen Sie eben einen Maulesel statt eines Maulhelden in die Gruppe auf. Auf dem Rücken und in den Tragkörben des Tieres können Sie massenhaft Gegenstände unterbringen. Selbst wenn es angegriffen wird, ist nicht alles verloren, da es sich mit gezielten Kicks eine Weile selbst verteidigen kann. Noch besser ist es, wenn Sie zusätzlich einen Knappen anheuern. Den schicken Sie bei Bedarf oder erschöpftem Stauraum in die Stadt. Er verkauft die gewünschten Gegenstände und kehrt zur Gruppe zurück, Sie sparen sich so einen lästigen Weg. Wenn das Gebiet gefährlich ist, stellen Sie eben einfach einen Mitstreiter als Begleitschutz ab.
Noch eine nützliche Neuerung: Egal, wie viele Charaktere Ihrer Gruppe angehören, alle Inventarfächer sind gleichzeitig auf dem Bildschirm einblendbar. Damit wird nicht nur der Tausch viel einfacher, die Suche nach bestimmten Gegenständen wird ebenfalls leichter.

und Sie können damit hantieren, bis das Mana alle ist. Je stärker Sie Ihre magischen Fähigkeiten puschen, desto prächtiger und bis zu einem bestimmten Grad auch wirkungsvoller werden die Zauber. So stellen Heilsprüche Trefferpunkte her, Blitze verbrutzeln die Gegner nachhaltig und beschworene Elemetarwesen hauen kräftiger zu.

Im Spielverlauf können Sie sich auf zahlreiche Überraschungen und Wendungen freuen. Zwar gibt es klassische Aufträge von Nebenfiguren, viele Aufgaben ergeben sich aber genauso automatisch, wie sich Ihr Charakter entwickelt. So passiert es beispielsweise, dass Sie mit Ihrer, sagen wir, sechsköpfigen Truppe eine morsche Brücke überqueren. Drei Ihrer Charaktere schaffen es, dann stürzt die Brücke ein und die halbe Mannschaft plumpst ins Wasser und wird zu einer Insel geschwemmt. Damit stehen Sie vor der Aufgabe, Ihre Schar wieder zu vereinen, wobei Sie stets zwischen den beiden Teams hin- und herschalten können.

Oder Sie kommen an eine belagerte Burg; vor den Toren tobt die Schlacht. Helfen Sie den belagerten Truppen, dürfen Sie anschließend beim Hausschmied günstig Gegenstände kaufen und erhalten mehr Gold für Ihre Waren. Die Dialoge mit den Händlern und Nebenfiguren fallen allesamt kurz aus. Langatmige Monologe wären inmitten des dynamischen Gameplays auch reichlich fehl am Platz. Dazu Chris Taylor: „Wir haben unsere eigenen Ideen genommen und sie mit all den Elementen garniert, die uns aus Genres wie Action-Rollenspiel oder Echtzeit-Strategie gefallen haben, um ein modernes Spiel zu schaffen, das einfach Spaß macht und unterhält. Im gleichen Atemzug lassen wir alles weg, was uns nervt und langweilt."

Keinesfalls langweilig versprechen die drei Mehrspielermodi von **Dungeon Siege** zu werden. Die naheliegendste Variante ist das obligatorische Bestreiten der Kampagne mit mehreren menschlichen Spielern. Darüber hinaus ist eine Art Battle.net geplant, wo Sie sich in einer riesigen Spielwelt mit Gleichgesinnten austoben und die Kräfte messen können. Für kurzweiligen Spielspaß sorgen diverse Variationen und Kombinationen von Capture the Flag, King of the Hill und Deatchmatch auf 25 mitgelieferten Karten. Die Spielziele reichen dabei vom Erobern und Halten einer bestimmten Position bis zum Ergattern eines Gegenstandes oder dem Ausschalten eines Monsters und lassen sich beliebig kombinieren. Falls es an Mitspielern mangelt, klinken Sie sich einfach in Microsoft Spielenetzwerk MSN Gaming Zone ein, das **Dungeon Siege** unterstützt.

ERSTEINDRUCK

Dungeon Siege ist für mich schon jetzt ein heißer Anwärter zum Spiel des Jahres. Nicht nur, weil hier zahlreiche hervorragende Ideen miteinander kombiniert werden – es spielt sich auch so genial, wie es aussieht. GEORG VALTIN

Entwickler .... Gas Powered Games
Termin .... November 2001

Summoner

KLICK-SCHLACHT
Im richtigen Augenblick drücken, dann klappt's auch mit den Combo-Attacken.

HAST DU FEUER?
Joseph lässt mittels klassischer Magieformeln Feuerbälle auf die Gegner los.

SMALL TALK
Die Figuren erzählen viel, Sie dürfen nur aus kurzen Stichpunkten eine Antwort auswählen.

Summoner sind Zauberer, die gewaltige Monster beschwören - **gewaltig scheint auch das gleichnamige Rollenspiel zu werden, zumindest vom Umfang.**



LICHTBLICK
Spezialeffekte werden von Volition grafisch gewohnt aufwendig in Szene gesetzt.

Eigentlich ist Volition bekannt für dreidimensionale Action, wie sie in **Descent: Freespace** vorkommt. Mit **Summoner** steht aber ein Rollenspiel in den Startlöchern, das nur eines mit der bunten Weltraum-Ballerei gemein hat: eine frei zoom- und drehbare Umgebung. Durch Letztere lenken Sie eine fünfköpfige Heldentruppe, deren Fähigkeiten Sie kombinieren, um gegen allerhand Fantasy-Monster zu bestehen. Hauptdarsteller Joseph beispielsweise verfügt über Kräfte, mit denen er verschiedene Geschöpfe herbeizaubert, die an seiner Seite fechten; Diebin Flece dagegen knackt Schlösser mit Leichtigkeit oder erdolcht Widersacher von hinten – Abwechslung ist dank unterschiedlicher Charakterklassen garantiert. Das alles findet in Echtzeit statt: Startet ein Kampf, zücken die Mitstreiter selbstständig ihre Waffen und greifen je nach Gefechtseinstellung entweder mit Magie an, stürzen sich in den Nahkampf oder helfen angeschlagenen Partymitgliedern mit Heilzaubern; dank Pausemodus ist dabei auch taktisches Vorgehen möglich, während im Multiplayer-Modus menschliche Spieler die restlichen Figuren übernehmen. Der von Ihnen ausgewählte Charakter darf außerdem Combo-Attacken ausführen: Wer im richtigen Moment drückt, lähmt den Gegner oder verpasst ihm zusätzlichen Schaden. Das ist motivierend wie in **Diablo**, doch weitaus weniger simpel. Die Spielwelt ist zudem größer, von Hand gebastelt und dank Automap meist überschaubar.

ERSTEINDRUCK

Summoner lässt keine Kinnladen herunterklappen, bezaubert aber durch sein gewaltiges Spielareal und ein motivierendes Kampfsystem. Geduldige Rollenspieler freuen sich auf dieses solide Mammutwerk, andere vermissen echte Innovation. THOMAS WEISS

Entwickler .... Volition
Termin .... Mai 2001

Die Prämien-

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön **gratis** eines der nebenstehenden Top-Games. Aber zögern Sie nicht, denn das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Black & White

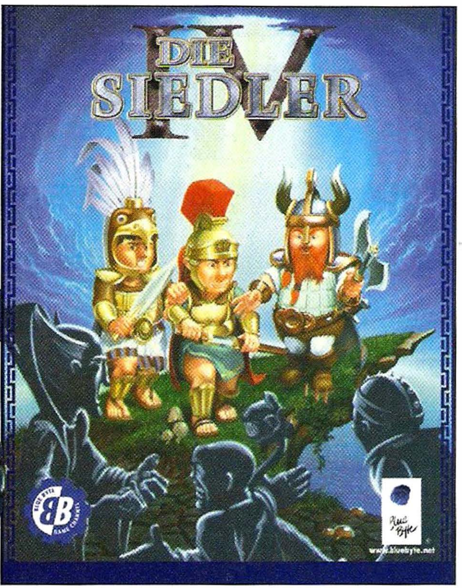
Der kreative Kopf hinter dem heiß ersehnten *Black & White* ist kein Geringerer als Peter Molyneux. Erneut lässt Sie das Design-Genie in die Rolle eines Gottes schlüpfen: Als Herr über eine prächtige 3D-Welt züchten Sie eine Kreatur (Affe, Löwe, Tiger etc.) und beeinflussen aktiv ihre Entwicklung. Die Fabelwesen leben je nach Erziehung friedlich miteinander oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Die aufwendige Grafikengine und der bereits im Vorfeld gepriesene Innovationsreichtum machen *Black & White* zu einem der derzeit aufregendsten Spiele. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

Hardwareanforderungen: Pentium III 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte

-Reißer

Die Siedler 4

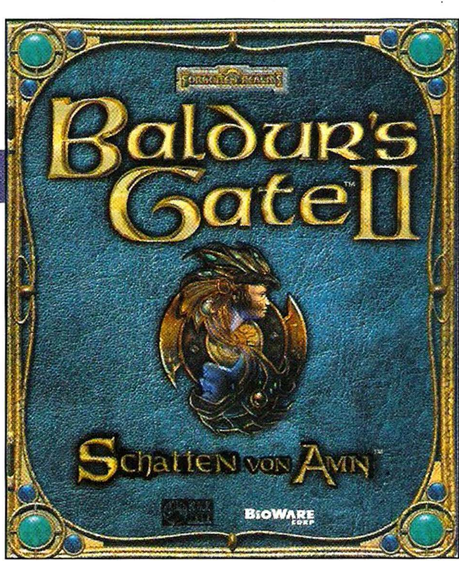




Seit Jahren dürfen Computerspieler den kleinen Rackern zuschauen, wie sie über den Bildschirm wuseln und karge Landschaften in zivilisierte Dörfer verwandeln. Der vierte Teil der erfolgreichen Aufbausimulations-Serie schließt sich der bewährten Tradition seiner Vorgänger an und schickt die eifrigen Mannen erneut ins Feld, diesmal aber mit neuen Rassen (Wikinger, Maya), mehr Gebäuden und zahlreichen Verbesserungen im Detail. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

Hardwareanforderungen: Pentium 200, 64 MB RAM

Baldur's Gate 2



Der Nachfolger zum erfolgreichen Vorläufer ist schon jetzt ein Renner – und das zu Recht: Unzählige Aufgaben, eine tiefsinnige Fantasy-Story und charismatische Spielfiguren prägen die epische Geschichte rund um den privaten Feldzug eines Helden, der mit seinem persönlichen Schicksal hadert. Die bombastische Soundkulisse, die aufwendige Grafik sowie die originalgetreue Umsetzung der AD&D-Regeln machen *Baldur's Gate 2* zum besten Rollenspiel des Jahres.

Hardwareanforderungen: Pentium II 350, 128 MB RAM

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

☐ JA, ich möchte das PC-Games-Abo mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das PC-Games-PLUS-Abo mit CD-ROM und Vollversion.
(DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe; ÖS 1.435,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Spiel ankreuzen)

☐ „Die Siedler 4" (Art.-Nr. 003356)
☐ „Black & White" (Art.-Nr. 003581)
☐ „Baldur's Gate 2" (Art.-Nr. 003681)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 PG 90



Freedom Force

Frischer Wind im Rollenspiel-Genre: Wo sich sonst Orks und Elfen balgen, kämpfen Sie in Freedom Force als **Superheld gegen finstere Schurken.**

Wer hat nicht in seiner Kindheit davon geträumt, einmal mit den Superkräften von Superman super Sachen zu machen? Oder wie Spiderman blitzschnell Wolkenkratzer ohne Fahrstuhl zu erklimmen? Oder mit Catwoman auf dem Beifahrersitz im Batmobil zum Picknick zu düsen? Okay, spätestens beim Klimmziehen im Sportunterricht mussten sich die meisten Möchtegern-Superkerle eingestehen, dass ihre Bestimmung irgendwo anders liegt. Aber zum Glück gibt es ja virtuelle PC-Welten. Die Idee zur Umsetzung von Comics ist natürlich nicht neu, doch enttäuschten die bisherigen Titel meist spielerisch und inhaltlich auf der ganzen Linie. Das wird sich mit dem missionsbasierten, taktischen Action-Rollenspiel **Freedom Force** von Irrational Software ändern. Falls Ihnen der Name nichts sagt: Hinter der Firma verbirgt sich ein Großteil des ehemaligen Looking-Glass-Teams, das für Klassiker wie **Ultima Underworld**, **Dark Project** und vor allem **System Shock 2** verantwortlich ist. Im Gegensatz zu anderen Umsetzungen orientiert sich **Freedom Force** an keiner direkten Vorlage. Handlung und Figuren erdenken sich die Entwickler komplett selbst. Als Inspiration dienen die Stilrichtungen legendärer Comic-Autoren wie Stan Lee und Jack Kirby, die in den 60er-Jahren die Blütezeit der fantastischen Heftabenteuer prägten.

Im gleichen Zeitraum ist das Szenario des Spiels angesiedelt. Sie organisieren und leiten ein Team von Superhelden, der Freedom Force,

und sorgen in New York für Ordnung, Gerechtigkeit und den Schutz von Otto Normalverbraucher. Jede Figur hat neben einem klangvollem Namen wie The Bullet, Minuteman, Law, Order oder Microwave eine spezielle Persönlichkeit, Fähigkeiten, Kräfte und sogar Hintergrundgeschichte, wie und warum er oder sie jetzt seine Brötchen als Wohltäter verdient. Die meisten Helden haben schon allein durch ihren Körperbau besondere Vorteile. Während die einen mit klauenförmigen Händen über tödliche Angriffswaffen verfügen, bewegen sich andere dank ihrer Flügel elegant durch die Lüfte oder überstehen mit einem gummiartigen Körper selbst Stürze vom Empire State Building ohne einen Kratzer. Darüber hinaus gibt es Spezialfähigkeiten: Von reinen Kampftaktiken, Energie- und Feuergeschossen reicht die Palette bis hin zum maulwurfartigen Fortbewegen unter der Erde oder dem Trick aller Tricks: dem Anhalten der Zeit.

Dummerweise haben die bösen Unruhestifter Ähnliches auf dem Kasten. Shadow, Mr. Mechanical und Nuclear Winter sind nur drei der Schurken aus Berufung, die mit ihren Schergen den Big Apple terrorisieren und Sie immer wieder vor neue Herausforderungen stellen. Zum Einstieg lernen Sie das Helden-Einmaleins beim Verhindern von Banküberfällen, der Befreiung von Geiseln und ähnlich läppischen Aufwärmübungen. Im Lauf der Story (etwa 30 Missionen) wird Ihrem Team die klassische Hauptaufgabe anvertraut: Verhinderung der Durchsetzung weltherrschaftlicher Ansprüche durch einen größenwahnsinnigen und noch dazu hundsgemeinen Erzschurken. Als Schauplätze dienen bekannte Kulissen wie das Empire State Building, der Central Park oder die U-Bahn.

Neben den eigentlichen actionreichen Aufgaben spielt das Management der Freedom Force eine wichtige Rolle: Vor jedem Einsatz planen Sie im Hauptquartier die nächste Mission und stellen das Team zusammen. Für jeden Auftrag dürfen Sie nämlich nur vier Helden auswählen. Dadurch erhöht sich die Wiederspielbarkeit ungemein, da keine Mission nur durch eine spezielle Gruppenzusammenstellung zu lösen ist. Ausgewogen sollte die Truppe aber schon sein und möglichst viele verschiedene Fähigkei-

ES KRABBELT Die von den Schurken verursachte Käferplage erfordert ein schnelles Eingreifen der Freedom Force.

BRANDGEFÄHRLICH El Diablo ist der Zündelfritze unter den Superhelden und wirft gern mit Feuerbällen um sich.

LUFTHOHEIT Manbot hat gut lachen: Aus dieser Position hat sein Gegner kaum Chancen, seinem Angriff auszuweichen.



EIN KRACHER Die Explosion zieht nicht nur die Riesenkäfer, sondern auch das Ambiente des Ladens arg in Mitleidenschaft.

AUTO-WEITWURF
Dank dieser Sequenz können Sie sich in etwa vorstellen, wie die Interaktion der Superhelden mit der Umwelt abläuft.



ten auf sich vereinen, um für alle Eventualitäten vorbereitet zu sein.

Weitere Handlungsmöglichkeiten in der Basis sind die Erweiterung der Gruppe durch das Rekrutieren neuer Helden und die rollenspieltypische Charakterentwicklung. Für erfolgreiche Missionen erhalten Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie die Fähigkeiten und Attributen steigern können oder neue dazugewinnen. Falls Sie allerdings gegen die ungeschriebenen Superheldengesetze verstoßen haben, indem Sie etwa Zivilisten verletzen oder öffentliche Gebäude grundlos platt machen, verlieren Sie Spezialkräfte. Schließlich werten Sie im Hauptquartier anhand der Einsatzdaten die Stärken und Schwächen der Gegner aus, was die Entwicklung effektiverer Kampfstrategien ermöglicht. Denn trotz aller übermenschlicher Fähigkeiten mutiert traditionell jeder Superheld zum winselnden Jammerlappen, wenn Sie ihn an der Achillesferse erwischen. Ob gut oder böse, jeder der 25 Helden oder Bösewichter hat eine Schwachstelle.

Besonderen Wert legen die Entwickler auf die Interaktionsmöglichkeiten der Spielfiguren mit der Umwelt. Setzte schon **System Shock 2** seinerzeit neue Maßstäbe, wird **Freedom Force** diesbezüglich einiges mehr bieten. In der Rolle des Superhelden sollen Sie alles Erdenkliche machen können, was Sie aus Comics oder Filmen kennen: über Wolkenkratzer spazieren, Fahrzeuge hochheben und durch die Gegend schmeißen oder Fechtkämpfe mit Laternen. Dass bei derartigen Manövern einiges zu Bruch geht, liegt nahe. Dank einer eigens angepassten 3D-Engine (basiert auf NetImmerse-Bibliotheken, die unter anderem für **Munch's Odyssee** und **Star Trek: Bridge Commander** eingesetzt werden) wird es möglich sein, sämtliche Objekte in Einzelteile zu zerlegen, sogar ganze Gebäudeblocks verwandeln sich mit Getöse in Bauschutt. Die Steuerung ist recht simpel: Auf Mausklick erscheint ein Kontextmenü mit den jeweils möglichen Aktionen der Figur mit der Umwelt. Das Kampfsystem läuft laut den Entwicklern ähnlich wie in Biowares Rollenspielen (**Baldur's Gate**) ab, sprich: alle Aktionen werden in Echtzeit vollzogen, das Pausieren ist aber jederzeit möglich, um neue Anweisungen zu geben.

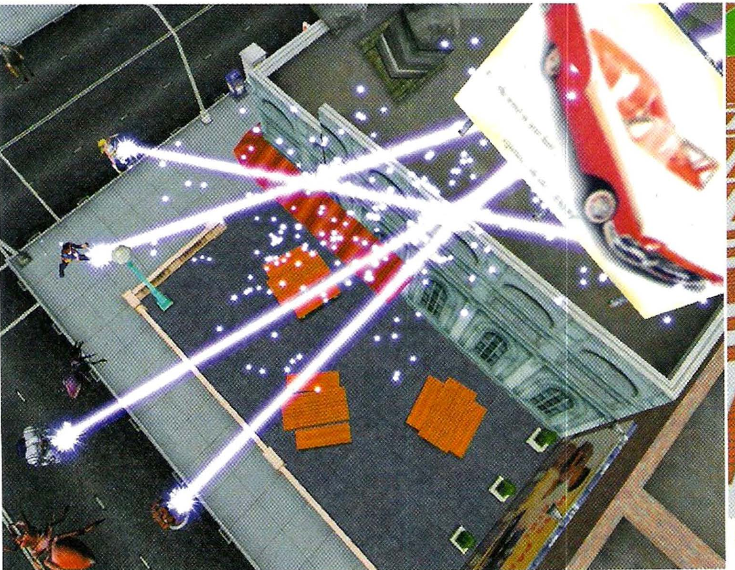
Obwohl Irrational Games das Hauptaugenmerk auf den Einzelspielermodus legt, schreit das Spiel geradezu nach Duellen menschlicher Kontrahenten. Unterstützt werden diverse Deathmatch-Modi, in denen Sie mit ganzen Teams auf der guten oder bösen Seite gegen eine andere Gruppe antreten können. Zum Abreagieren gibt es auch einen Modus: In einer festgesetzten Zeit müssen Sie möglichst mehr Schaden in einer Stadt anrichten als Ihr Kontrahent.

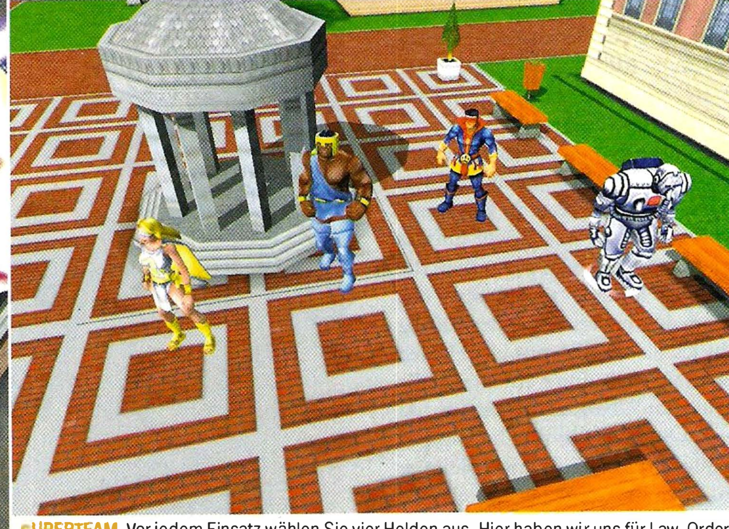
ERSTEINDRUCK

*Klingt gut, was die Macher von System Shock 2 mit **Freedom Force** vorhaben. Jede Menge abgedrehter Einfälle, Helden, Schurken sowie die Kombination aus Kämpfen und Charakterentwicklung machen **Freedom Force** nicht nur für Comic-Fans interessant.* GEORG VALTIN

Entwickler .... Irrational Games
Termin .... Dezember 2001

TYPISCH COMIC
Durch die kombinierte Powerwird dieses Gebäude gleich in einen Haufen Bauschutt verwandelt.





SUPERTEAM Vor jedem Einsatz wählen Sie vier Helden aus. Hier haben wir uns für Law, Order, El Diablo und Manbot (von links nach rechts) entschieden.



IN DEN GHETTOS Neben den glänzend kühlen Hightech-Vierteln existieren auch in der Zukunft zwielichtige, heruntergekommene Viertel.

DUELL Charakterfähigkeiten entscheiden die Kämpfe mit Mitspielern und NPCs, nicht ein flinker Mausfinger.

SCHAUFENSTERBUMMEL Knarren kriegen Sie an jeder Ecke. Wer über ausgereifte technische Kenntnisse verfügt, kann die Waffen mit Laserpointer, Zielfernrohr und anderen Gimmicks aufrüsten.

Neocron

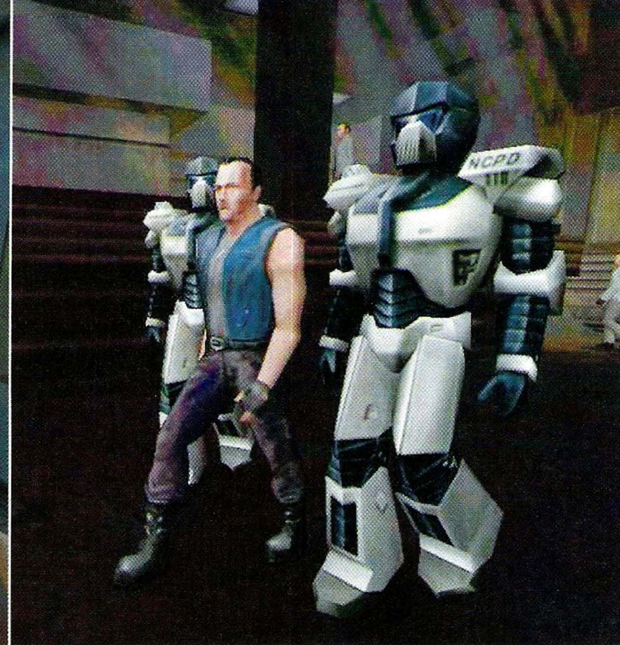
Reakktor Media schafft ein **Cyberpunk-Online-Rollenspiel, das nicht nur Fans von Deus Ex begeistern dürfte.**





Schimmernde Neonlichter spiegeln sich in Pfützen auf dem brüchigen Asphalt, über Ihrem Kopf verschwinden die Silhouetten düsterer Wolkenkratzer im Nebel. Mit bedrohlichem Heulen kreist ein schwarzweißes Polizei-Hovercraft zwischen den Häuserschluchten und erleuchtet die Gebäudefronten mit dem Stakkato seiner Warnleuchten. Entfernt hören Sie den Widerhall von Gewehrfeuer. Einmal mehr werden die Stiefel eines unglücklichen Neuankömmlings frei. Im 27. Jahrhundert, in der Welt von **Neocron**, herrschen raue Sitten. Wie es sich für ein waschechtes Rollenspiel gehört, starten Sie Ihr Leben als **Neocron**-Bürger mit der Erschaffung Ihres Charakters. Auf dem virtuellen Arbeitsamt können Sie sich als Privatdetektiv, Soldat, Spion oder Psi-Mönch melden. Je nach Wahl verfügen Sie über spezifische Talente. So setzt sich der Psi-Mönch mit Telepathie zur Wehr, der Soldat verlässt sich dagegen auf die Durchschlagskraft seiner Laserwumme. Zwar können Sie Ihr Dasein auch als Schrottsammler oder Konzernscherge fristen, wahre Abenteurer suchen aber Ruhm und Reichtum im Kampf – etwa in den zahlreichen Dungeons oder in den monsterverseuchten Outlands. Auch Duelle zwischen menschlichen Spielern sind nicht gerade selten, allerdings sollten sie nicht vor den Augen der Cops ablaufen. Wer ständig Amok läuft, kommt





ARM DES GESETZES Mit den Cop-Bots, die in den Städten über die Ordnung wachen, sollte man sich besser nicht anlegen. Wer abgeführt wird, hat noch Glück gehabt.

schnell mit dem Gesetz in Konflikt. Wenn die Polizei erst mal ein Kopfgeld ausgesetzt hat, haben Playerkiller nichts mehr zu lachen. Obwohl die effektreichen Gefechte einem waschechten 3D-Shooter entstammen könnten, zählen weniger Ihre Fertigkeiten an der Maus als die Charakterwerte Ihres Protagonisten. Ob sich zum Beispiel Ihre Rakete direkt zwischen die Augen Ihres Gegners bohrt oder vor seinen Füßen detoniert, hängt von den Waffen-Fertigkeiten Ihres Alter Ego ab – ähnlich wie in **Deus Ex**.

Seit knapp drei Jahren arbeitet Reakktor Media am Online-Rollenspiel der Zukunft. Nun steht das Projekt vor der ersten großen Bewährungsprobe: Der öffentliche Betatest soll in Kürze starten. „Wir sind so weit", bestätigt Jörg Schwiezer, Reakktor-Boss, Projektleiter und Komponist, im Gespräch mit PC Games. „Allerdings suchen wir noch einen Publisher, der das Spiel weltweit vertreibt. Dann kann's losgehen." Wer noch einen Platz als Tester ergattern will, sollte schnell auf www.neocron.de vorbeisurfen: „Wir haben bereits weit über 40.000 Anwärter." Bei der Präsentation machte **Neocron** einen ausgereiften Eindruck. Allem voran die Grafik: Zwischen kalten Betonfassaden, grell erleuchteten Computerterminals und schummrigen Absteigen hetzen finstere Gestalten in langen **Matrix**-Ledermänteln umher, vorbei an ausdruckslos dreinblickenden Robo-Cops und kahlköpfigen Cyberpunks, deren Gesichter zahlreiche Implantate zieren. Fans von Filmen wie **Blade Runner**, William Gibsons **Neuromancer**-Trilogie oder dem Pen&Paper-Rollenspiel **Shadowrun** werden sich sofort heimisch fühlen. Dabei sind die futuristischen Metropolen nur ein kleiner Teil der riesigen Welt, die Reakktor geschaffen hat. Im post-apokalyptischen **Neocron**-Universum erstrecken sich abseits der großen Städte weite Wüsten oder neblige Sümpfe, in denen gesetzlose Banden und Mutanten auf wagemutige Abenteurer warten. „Um die Innenstadt zu Fuß zu durchqueren, braucht man eine gute halbe Stunde. Die Outzones sind noch um ein Vielfaches größer, da wandert der Spieler schon mal eine Stunde", verspricht Jörg.

Ob **Neocron** den Genre-Größen wie **Everquest** oder **Ultima Online** Paroli bieten kann und ob sich die geplanten Mini-Missionen bewähren, mit denen Reakktor Media die Spannung aufrechterhalten will, können wir spätestens dann verraten, wenn wir **Neocron** im Betatest erleben. Ein Publisher sollte sich bei dem Potenzial schnell finden.

ERSTEINDRUCK

Nach all den Online-RPGs mit Elfen, Zwergen und Barbaren endlich mal ein Netz-Rollenspiel, das meinen Science-Fiction-Durst stillt. Doch nicht nur vom Szenario verspreche ich mir einiges: Auch spielerisch und technisch könnte ***Neocron*** *zu den Besten gehören.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Reakktor Media
Termin .... Ende 2001

REDAKTIONSKONFERENZ Natürlich spielt auch in Neocron die Kommunikation mit den Mitspielern eine wichtige Rolle. Zum Klönen trifft man sich in einer stilechten Cyberbar.



PC Games mit DVD

Jetzt gibt es PC Games mit praller DVD – jeden Monat mit noch mehr Demos, noch mehr Videos und allen Patches der beliebten PC-Games-CD-ROM. Und zusätzlich PC Games TV - der informativen Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps-und-Tricks-Videos und vielem mehr.



DAS ANGEBOT
Testen Sie jetzt zwei Ausgaben von PC Games mit DVD zum Preis von einer. Sie sparen 50%.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES DVD, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm, E-Mail: computec.abo@dsb.net

☒ Ja, bitte senden Sie mir zwei kostenlose Probehefte der PC Games DVD!
P3 GD 05

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

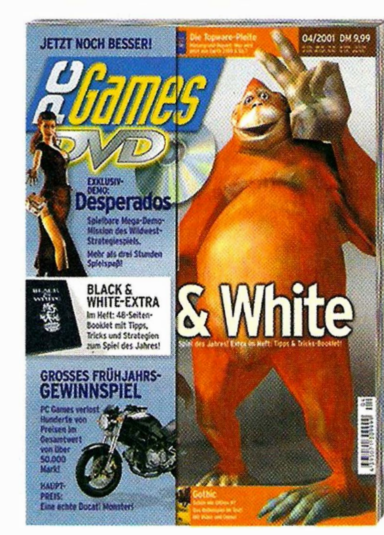
Gefällt mir PC Games mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

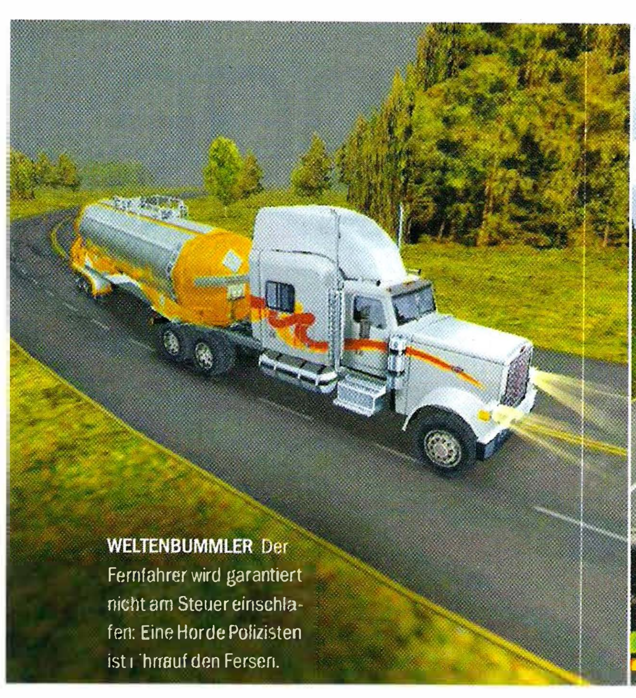
Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games DVD, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

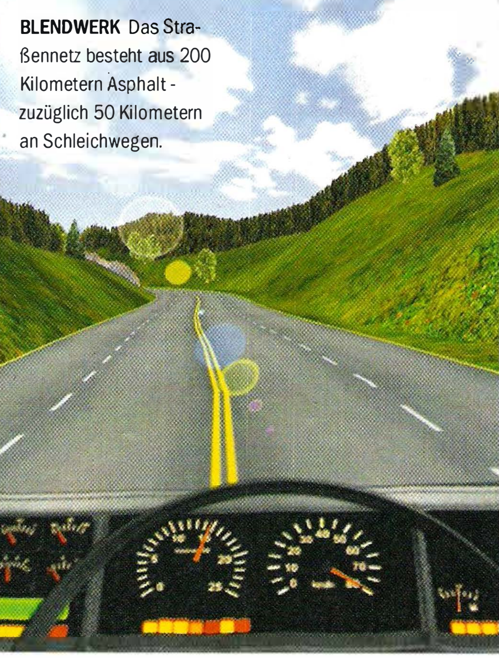
Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

PC Games - Wissen, was gespielt wird

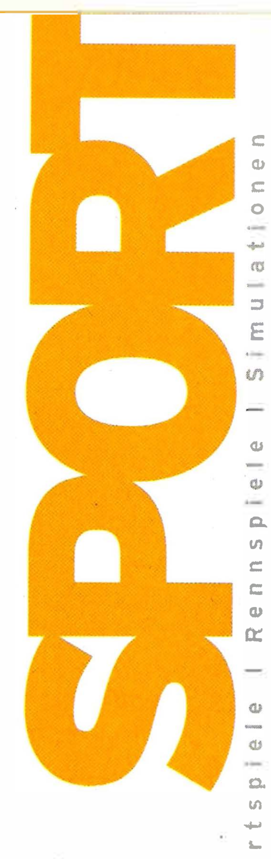




WELTENBUMMLER Der Fernfahrer wird garantiert nicht am Steuer einschlafen: Eine Horde Polizisten ist ihm auf den Fersen.



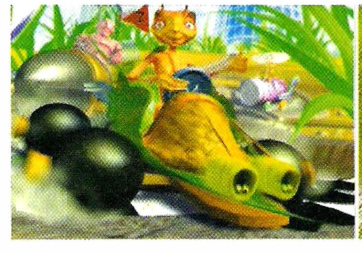
BLENDWERK Das Straßennetz besteht aus 200 Kilometern Asphalt - zuzüglich 50 Kilometern an Schleichwegen.



King of the Road

Sie haben im **Autobahn Raser** die Schnellstraßen unsicher gemacht, mit **Carmageddon** Autos wie am Fließband verschrottet und in Microsofts **Midtown Madness** ein heilloses Verkehrschaos angerichtet. Auch in **King of the Road** dürfen Sie richtig aufdrehen: mit tonnenschweren LKWs oder sportlichen Rennwagen. Sie wählen aus 20 unterschiedlichen Boliden – darunter sowohl 45-Tonner als auch ein BMW M5 – Ihr Wunschmodell aus und müssen Ihre Fracht termingerecht abliefern. Wer erfolgreich und vor allem schnell durch Berglandschaften, Wälder und Canyons brettert, kassiert Bares. Und das ist bitter nötig: Weil Ihnen die Konkurrenz, die Mafia und korrupte Polizisten ständig auf den Fersen sind, motzen Sie Ihren Flitzer mit kostspieligem Tuning-Zubehör auf. Mittels Turbobooster hängen Sie beispielsweise hartnäckige Verfolger ab, während schusssicheres Glas feindliches Feuer abschirmt und ein Rammschutz mehr Sicherheit vor Widersachern bietet. 20 Ausbaustufen macht Ihr Untersatz im Laufe des Spiels durch.

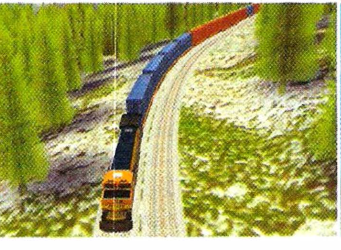
Entwickler .... Ascaron
Termin .... Mai 2001



Antz Racing

Antz heißen die possierlichen Render-Ameisen, denen der gleichnamige Computer-Trickfilm zu Popularität verhalf. In der PC-Umsetzung jagen Sie als Krabbeltier in getunten Blechbüchsen durch fünf verschiedene Welten, darunter ein Wald, ein gefrorener Teich und das Insektendorf Insectopia.

Empire | November 2001



Microsoft Train Simulator

Zug-Interessierte oder all jene, die einfach nur gern S-Bahn fahren, haben Grund zur Freude: Mit dem **Train Simulator** dürfen Sie nicht nur in sämtlichen bekannten Lokomotiven mittuckern, sondern diese auch selber steuern. Die Reise führt Sie durch Länder wie die USA, England, Japan oder Australien.

Microsoft | Mai 2001



MS Flight Simulator 2002

Kein actionreiches **Strike Commander**, sondern eine realistische Flugsimulation hat Microsoft da in der Mache: Im **Flight Simulator 2002** dürfen Sie erstmals die Boeing-646-400-Reihe fliegen. Eine Auswertung gibt nach der Landung Aufschluss darüber, wie gut Sie die Vögel in der Luft halten können.

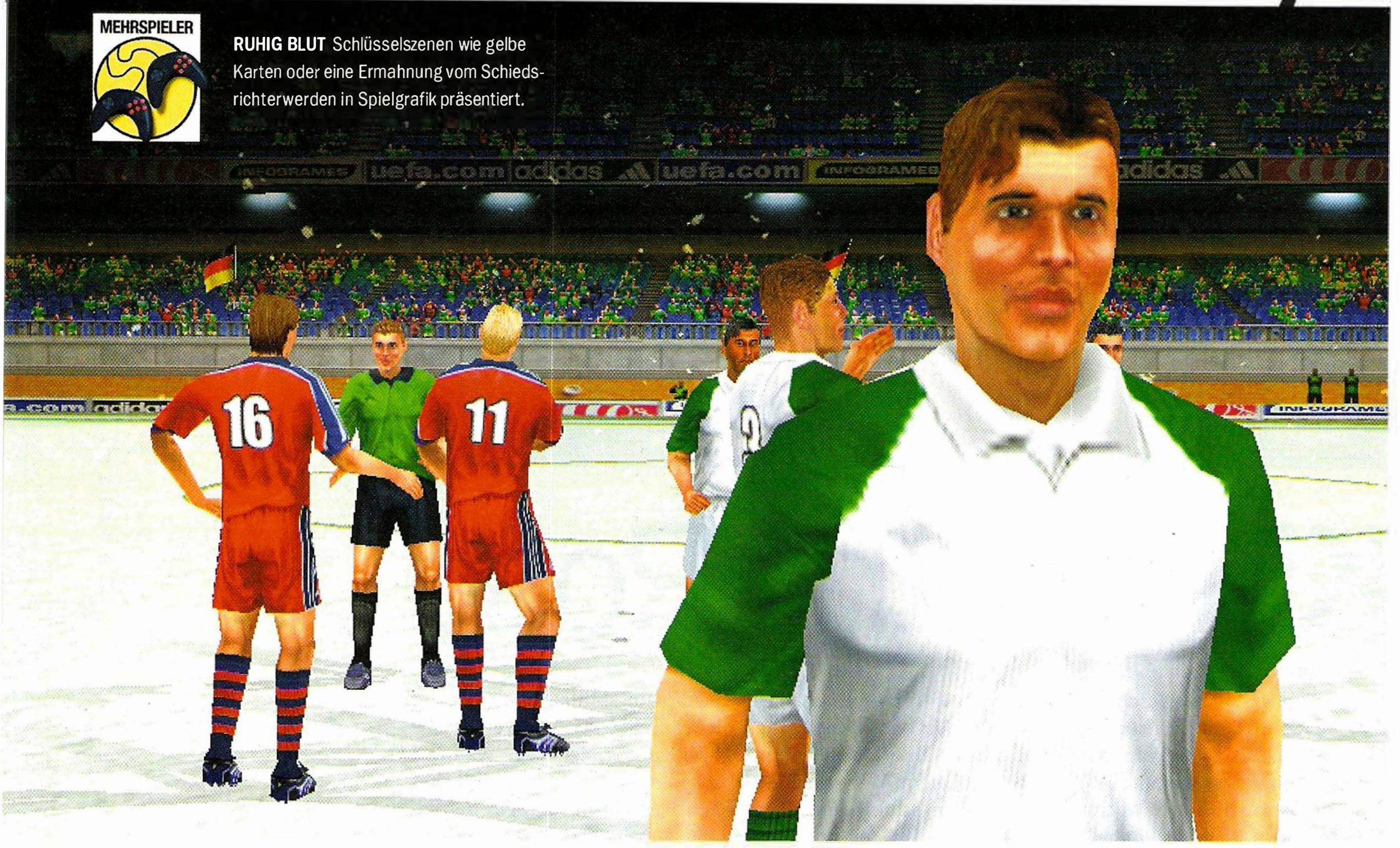
Microsoft | September 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Driver 2** – Rennspiel | Mai 2001
2. **Anstoß Action** – Sport | Mai 2001
3. **MS Flight Simulator 2002** – Simulation | September 2001
4. **World Sport Cars** – Rennspiel | Mai 2001
5. **Microsoft Train Simulator** – Simulation | Mai 2001
6. **Paris Dakar Rally** – Rennspiel | Juli 2001
7. **Motor City Online** – Rennspiel | August 2001
8. **Williams F1 Team Racer** – Simulation | Mai 2001
9. **European Super League** – Sport | Mai 2001
10. **Historic Rally Trophy** – Rennspiel | November 2001

UEFA Challenge



RUHIG BLUT Schlüsselszenen wie gelbe Karten oder eine Ermahnung vom Schiedsrichterwerden in Spielgrafik präsentiert.

Das Ziel ist schon mal klar: Mit UEFA Challenge will Infogrames **im angestammten Revier von Platzhirsch EA Sports wildern.** Wie stehen die Chancen?

LICHTGESTALTEN Nicht nur bei Schlagerspielen wie Bayern gegen Juve erleben Sie packende Torraumszenen.

Seit Menschengedenken gibt es für Fußballfans keine Diskussion darüber, welcher Hersteller die besten Simulationen im Programm hat: EA Sports. Dieses Bild könnte sich schon bald ändern: Mit **UEFA Challenge** betritt ein ernst zu nehmender Herausforderer das Spielfeld.

Die Simulation präsentiert über 125 europäische Clubs und Nationalmannschaften im nationalen und internationalen Wettbewerb. Trotz der UEFA-Lizenz konnten allerdings nur etwa 20 Top-Teams in Originalbesetzung ins Spiel implementiert werden. Als Teamchef nehmen Sie an den gängigen Wettbewerben teil. Vom Freundschaftsspiel über Turniere bis hin zu einem ausgewachsenen Ligamodus über mehrere Saisons wird hier alles geboten, was das Fußballer-Herz begehrt.

Die Spiele selbst finden in rund 20 wirklichkeitsgetreu modellierten Stadien bei unterschiedlichsten Wetter- und Lichtverhältnissen statt. Da beide Parameter dynamisch berechnet werden, kann eine Partie, die bei strahlendem Sonnenschein angepfiffen wurde, unter Flutlicht und/oder in strömendem Regen enden. Dies hat natürlich auch Auswirkungen auf die Spieler, die im Matsch langsamer vorankommen und schneller aus der Puste geraten. Um die Wie-im-Stadion-Illusion perfekt zu machen, wurden die Bewegungen von Profi-Kickern per Motion-Capturing aufgezeichnet; Prominente wie Stefan Effenberg oder Oliver Bierhoff lassen sich dank ihrer realistisch animierten Gesichtszüge identifizieren.

ERSTEINDRUCK

Wenn es den Entwicklern gelingt, die KI der Spieler und die Steuerung bis zur finalen Version zu perfektionieren, könnte die FIFA-Referenz echte Konkurrenz bekommen. SASCHA GLISS

Entwickler .... Infogrames
Termin .... Mai 2001

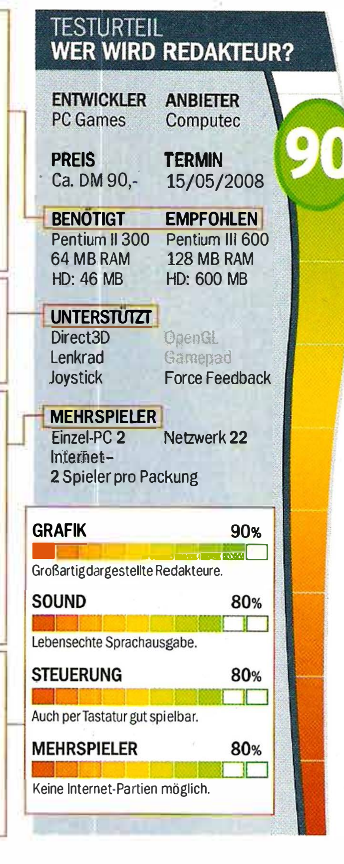
So testen wir

Welche Voraussetzungen Ihr PC erfüllen muss, steht im Wertungskasten unter „Benötigt“ (die Empfehlung des Herstellers) und „Empfohlen“ (der Tipp der Redaktion für ruckelfreien Spielspaß). HD steht für den nötigen freien Festplattenplatz.

Vom Spiel unterstützte Peripherie wird im Abschnitt „Unterstützt“ aufgeführt.

Der Mehrspieler-Rubrik entnehmen Sie, wie viele Personen gleichzeitig an einem PC, im Netzwerk oder im Internet spielen können. Außerdem steht hier, wie viele Originalversionen für eine bestimmte Anzahl von Spielern erforderlich sind.

Im Wertungskasten können Sie die Testresultate und Begründungen in den technischen Disziplinen Grafik, Sound, Steuerung und Multiplayer nachlesen.



Auf dieser Doppelseite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Die Spielspaß-Wertung

Jedes Spiel ordnen wir auf einer Skala von 1 bis 100 Punkten ein – so können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Echtzeitstrategiespiele) direkt miteinander vergleichen. Nur absolute Ausnahmespiele kassieren Wertungen von 90 % oder mehr; kaufenswerte Spiele erkennen Sie an Ratings von 80 % und mehr, gute Spiele mit kleinen Detailfehlern bekommen ab 70 %. Bei 50%- und 60%-Titeln brauchen Sie nichts zu überstürzen: Da lohnt es sich vielmehr, eine Preissenkung abzuwarten. Unterdurchschnittliche Spiele mit Wertungen unter 50 % kann man guten Gewissens niemandem empfehlen.

Die Wertung wird in Konferenzen von der gesamten Redaktion festgelegt; dadurch ist eine größtmögliche Objektivität gewährleistet. Außerdem schlagen persönliche Vorlieben und Abneigungen eines einzelnen Testers nicht auf die Gesamtwertung durch. Die Spielspaß-Wertung ist im Übrigen eine reine Qualitätswertung; Verkaufspreis und Hardware-Voraussetzungen fließen nicht in die Gesamtwertung ein.

Die Icons

Achten Sie auf die Symbole zu Beginn jedes Artikels: Diese signalisieren auf den ersten Blick wichtige Besonderheiten. Die Bedeutung der Icons im einzelnen:

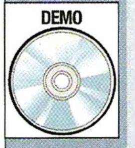
USK-FREIGABE



TIPPS & TRICKS

VIDEO

DEMO



PATCH



ADD-ON

Ab 18	Spiel ist ab 18 Jahren freigegeben
Tipps & Tricks	Komplettlösung, Cheats oder Tipps in dieser Ausgabe
Video	Videoreportage auf Heft-CD/DVD
Demo	Demo-Version auf Heft-CD/DVD
Patch	Bugfix/Update auf Heft-CD/DVD
Mehrspieler	Dieses Spiel macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC, im Netzwerk oder Internet.
Online	Reines Online-Spiel – Internet-Zugang zwingend erforderlich
Add-on	Zusatz-CD – Basis-Programm wird vorausgesetzt

In den Meinungskästen können Sie die persönliche Meinung des jeweiligen Haupttesters nachlesen; Testmuster, die wir auf mehr als zwei Seiten besprechen, werden von mindestens zwei Experten kommentiert, die alle langjährige Spielerfahrung vorweisen können.



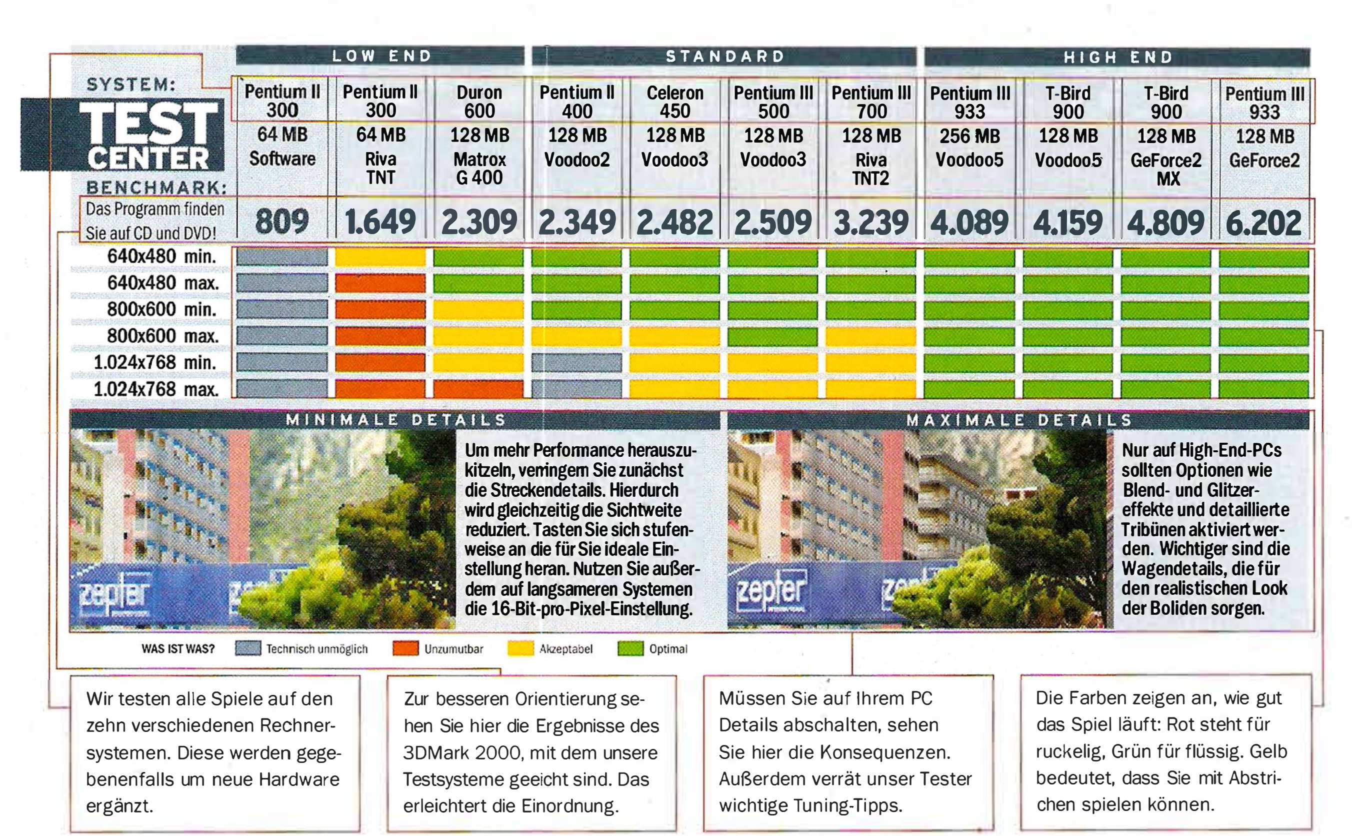
Die Awards

Besonders gute Strategie-, Sport-, Action- oder Abenteuerspiele würdigen wir mit einem besonderen Preis: dem PC-Games-Award, dem wichtigsten Prädikat überhaupt. Daran erkennen Sie gute Spiele auf einen Blick: Überall dort, wo Sie diese Auszeichnung sehen, können Sie als Fan des jeweiligen Genres unbesorgt zugreifen. Für das beste getestete Spiel jeder Ausgabe verleihen wir zusätzlich den „Spiel des Monats“-Award.



Das Testcenter

Bei hardwareintensiven Spielen führen wir einen Härtetest auf gängigen Konfigurationen durch. Das Testcenter gibt durch die drei Ampelfarben detailliert Auskunft, welche Performance auf Ihrem PC zu erwarten ist.



TEST CENTER

SYSTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300, 64 MB, Software	Pentium II 300, 64 MB, Riva TNT	Duron 600, 128 MB, Matrox G 400	Pentium II 400, 128 MB, Voodoo2	Celeron 450, 128 MB, Voodoo3	Pentium III 500, 128 MB, Voodoo3	Pentium III 700, 128 MB, Riva TNT2	Pentium III 933, 256 MB, Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB, Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB, GeForce2 MX	Pentium III 933, 128 MB, GeForce2
BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS

Um mehr Performance herauszukitzeln, verringern Sie zunächst die Streckendetails. Hierdurch wird gleichzeitig die Sichtweite reduziert. Tasten Sie sich stufenweise an die für Sie ideale Einstellung heran. Nutzen Sie außerdem auf langsameren Systemen die 16-Bit-pro-Pixel-Einstellung.

MAXIMALE DETAILS

Nur auf High-End-PCs sollten Optionen wie Blend- und Glitzereffekte und detaillierte Tribünen aktiviert werden. Wichtiger sind die Wagendetails, die für den realistischen Look der Boliden sorgen.

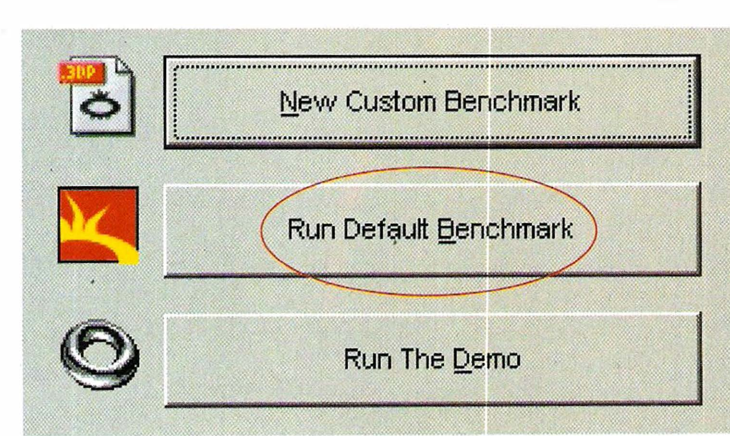
WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

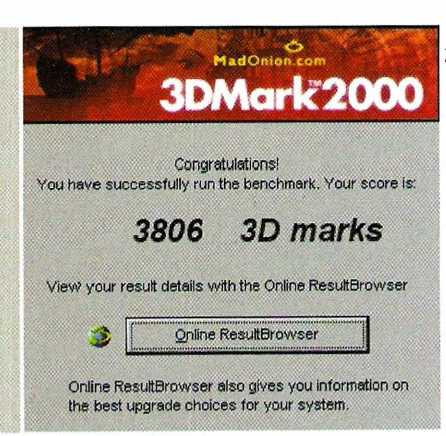
Wir testen alle Spiele auf den zehn verschiedenen Rechnersystemen. Diese werden gegebenenfalls um neue Hardware ergänzt.

Zur besseren Orientierung sehen Sie hier die Ergebnisse des 3DMark 2000, mit dem unsere Testsysteme geeicht sind. Das erleichtert die Einordnung.

Müssen Sie auf Ihrem PC Details abschalten, sehen Sie hier die Konsequenzen. Außerdem verrät unser Tester wichtige Tuning-Tipps.

Die Farben zeigen an, wie gut das Spiel läuft: Rot steht für ruckelig, Grün für flüssig. Gelb bedeutet, dass Sie mit Abstrichen spielen können.





ZAHLENSPIELE
So einfach erhalten Sie die Anzahl der „3DMarks" Ihres heimischen PCs: Einfach „Run Default Benchmark" anklicken!

Die Genres

PC Games sortiert Spiele übersichtlich in vier Genres: Strategie, Action, Abenteuer, Sport.

Jeder Genre-Block wird mit einer Startseite eingeleitet; dort steht auch, welche 20 Spiele derzeit Maßstäbe setzen. Diese Titel zeichnen sich unter anderem durch Langzeitmotivation, Spieltiefe und ausgezeichnete Grafik aus. Im Anschluss an jede Test-Rubrik finden Sie unsere aktuellen Budget-Empfehlungen: Klassiker, die es derzeit zu einem günstigen Preis oder als Teil einer Spielesammlung gibt.

Strategie:
Aufbau-Strategie, Echtzeit-Strategie, Runden-Strategie, Taktik, Denkspiele, Brettspiel-Umsetzungen

Action:
Ego-Shooter, Action-Adventures, Jump & Runs, Spielhallen-Umsetzungen, Flipper, Geschicklichkeitsspiele, militärische Simulationen

Abenteuer:
Adventures, Rollenspiele

Sport:
Sportspiele, Rennspiele, Flugsimulationen

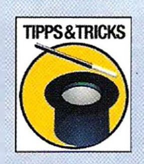


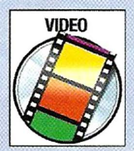


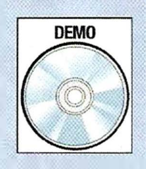
Desperados: Wanted Dead or Alive

Satteln Sie die Pferde, ölen Sie Ihren Sechsschüsser und schärfen Sie Ihren Verstand: Mit **perfekt inszenierter Wildwest-Atmosphäre und beinharten Missionen** fordert Desperados die in Ehren ergrauten Commandos zum Duell.

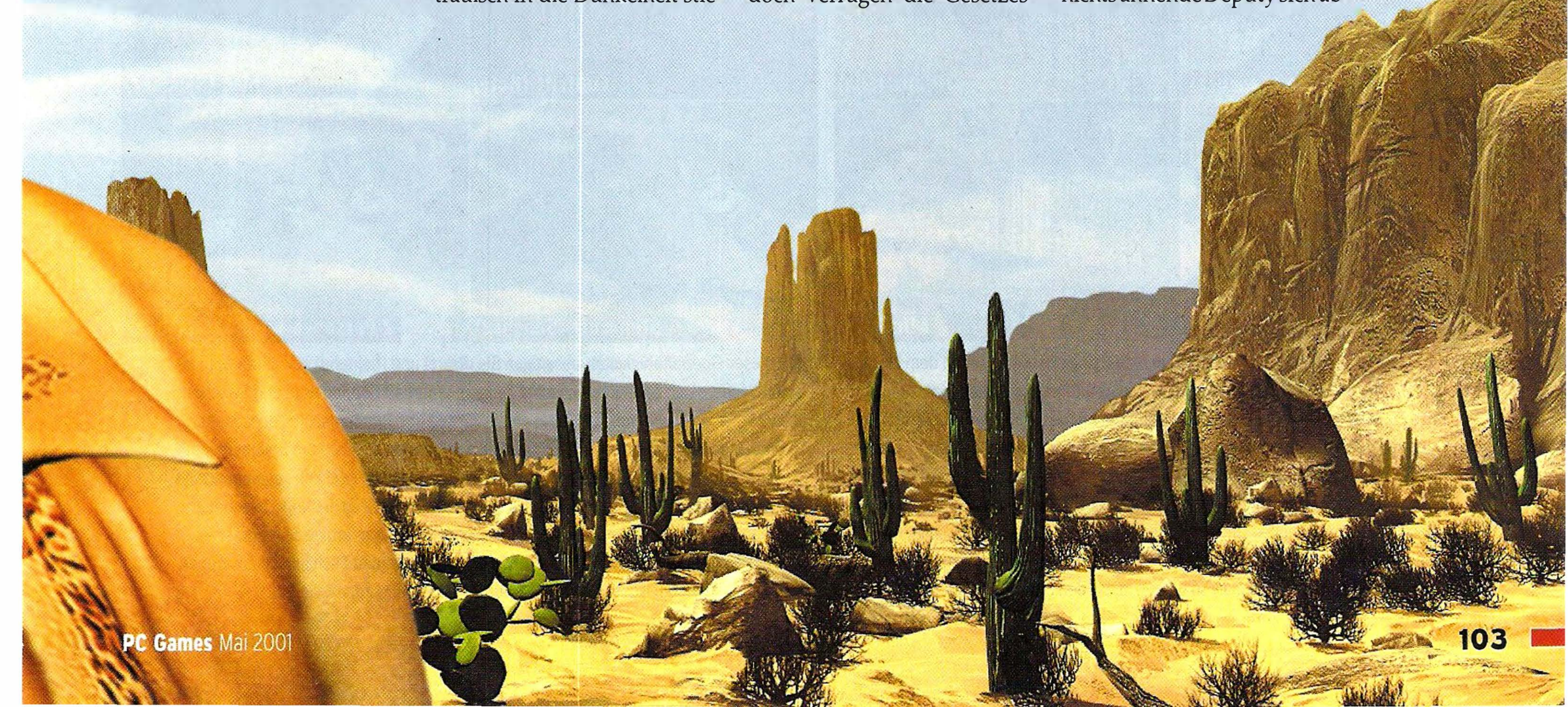








Im Schutz der Dunkelheit schleichen drei schemenhafte Figuren durch die nächtliche Hafenstadt irgendwo am Oberlauf des mächtigen Mississippi. Ihr Ziel ist die Mole im Norden, genauer gesagt der dort vor Anker liegende Schaufelraddampfer, auf dem die legendäre Pokerspielerin und Abenteurerin Kate O'Hara ihren Prozess wegen Falschspielerei erwartet. Trotz der fortgeschrittenen Stunde sind die Straßen des Städtchens gut bewacht: An jeder Ecke lauern schwer bewaffnete Deputies, die misstrauisch in die Dunkelheit stieren und nur darauf warten, einen unerwünschten Eindringling voll Blei zu pumpen. Unsere drei Helden schleichen lautlos von einer Ecke zur nächsten, immer darauf bedacht, im Schatten der Häuser und Hütten zu bleiben, wo sie vor neugierigen Blicken sicher sind. Kurz vor der Hauptstraße stoßen sie auf ein Hindernis, das sie nicht umgehen können: Ein übermüdeter Hilfssheriff steht hier Wache und versperrt den drei Kopfgeldjägern den Weg. Der Sichtbereich der Aufpasser ist in der finsteren Nacht zwar stark eingeschränkt, jedoch verfügen die Gesetzeshüter bei Dunkelheit über ein besonders scharfes Gehör. Im Schatten versteckt, wägt John Cooper die Situation ab. Nach kurzer Bedenkzeit lässt er seinen Colt zurück ins Holster gleiten; ein gut gezielter Schuss würde den Wachtposten schnell beseitigen, aber durch den Lärm auch sämtliche Feinde in der näheren Umgebung alarmieren und ihn und seine Freunde zu leichten Zielen für die Gewehre der Gesetzeshüter machen. Stattdessen zückt der Meisterschütze sein Wurfmesser und schätzt die Entfernung zum Ziel ab. Als der nichts ahnende Deputy sich ab-



wendet, um die Gegend an der Hauptstraße nach ungebetenen Gästen abzusuchen, wittert Cooper seine Chance. Er tritt aus dem Schatten, nimmt Maß und schickt den Feind mit einem gezielten Messerwurf zu seinen Vorfahren. Sofort spurtet der Kopfgeldjäger zu seinem regungslosen Opfer, nimmt das Messer an sich und schultert den leblosen Körper, um ihn aus dem Sichtbereich der anderen Wachen zu schaffen. Keine Sekunde zu früh kehrt Cooper in die Sicherheit des Schattens zurück und verbirgt die Leiche vor neugierigen Blicken.

Wer sich jetzt anhand der oben beschriebenen Spielsituation an die Abenteuer des britischen **Commandos**-Teams erinnert fühlt, liegt absolut richtig: **Desperados** greift das preisgekrönte Spielprinzip des Taktik-Klassikers auf und transportiert es in die staubigen Goldgräberstädte des Wilden Westens. Neben dem hartgesottenen Kopfgeldjäger Cooper steuern Sie fünf weitere Hauptfiguren: den farbigen Sprengmeister Sam, den mürrischen Quacksalber Doc McCoy, die verführerische Pokerspielerin Kate O'Hara, den bärenstarken Mexikaner Sanchez und die wieselflinke Chinesin Mia. Genau wie in **Commandos** verfügt jeder dieser Helden über unterschiedliche Fähigkeiten, wobei die fünf wichtigsten jeweils über Symbole neben dem

GEGNER ABLENKEN/WEGLOCKEN

Spieluhr (Cooper)

Vogelscheuche (Doc)

Spielkarten werfen (Kate)

Verführung (Kate)

Gegner blenden (Kate)

Tequila ablegen (Sanchez)

Siesta (Sanchez)

Pfeife (Mia)

Blendgranate (Mia)

Affe (Mia)

Diese optischen und akustischen Ablenkungsmanöver dienen dem Zweck, Gegner in die Falle zu locken oder von anderen Teammitgliedern abzulenken. Mias Pfeife und Coopers Spieluhr funktionieren am besten in geräuscharmen Gegenden oder Nachtmissionen, da der Hörbereich der Gegner hier stark erweitert ist. Einige Skills werden als Vorspiel zu einer anderen Aktion eingesetzt: So lockt Kate die Bösewichter mit dem Zupfen am Strumpfband in ihre Reichweite, um sie dann mit einem gezielten Tritt auszuschalten. Docs Vogelscheuche sollte nur mit Bedacht eingesetzt werden: Sobald ein Gegner sie entdeckt, eröffnet er nämlich das Feuer und alarmiert so unter Umständen andere Figuren in Hörweite.

GEGNER BETÄUBEN/WEGSCHAFFEN



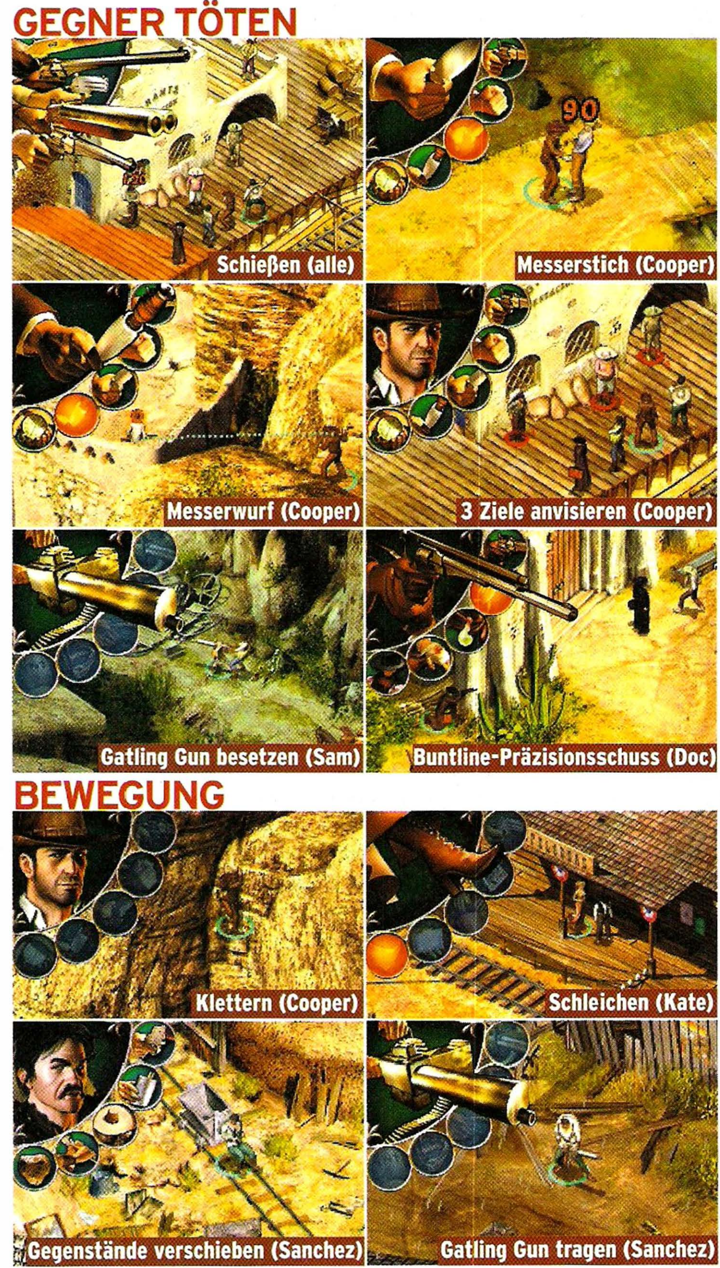
Mit diesen Spezialfähigkeiten beseitigen Sie diskret und (beinahe) gewaltfrei gegnerische Wachtposten oder unerwünschte Zeugen. Während Cooper, Kate und Sanchez ihre Gegner im Zweikampf per Faustschlag, Fußtritt und Rundumschlag ausschalten, kann Doc seine betäubenden Gasphiolen sowohl werfen als auch am Ballon über die ganze Karte schweben lassen. Sams Schlange kommt hauptsächlich gegen berittene Charaktere zum Einsatz, da sein geschuppter Freund Pferde dazu bringt, zu scheuen und den Reiter abzuwerfen. Ohnmächtige Gegner fesselt der farbige Sprengmeister und setzt sie so dauerhaft außer Gefecht. Cooper und Sanchez schließlich schleppen die ausgeschalteten Bösewichter dann aus der Sichtweite ihrer Kollegen.

entsprechenden Charakterporträt angewählt werden. Andere spezielle Begabungen aktivieren Sie dagegen direkt in der Spiellandschaft. So veranlasst beispielsweise ein Klick auf eine herumliegende Leiche Mr. Cooper zum Aufheben des leblosen Körpers.

In insgesamt 25 Missionen müssen Sie die Begabungen Ihrer Helden einsetzen, um das Geheimnis um die Zugüberfälle und den skrupellosen Oberbösewicht El Diablo zu lüften. Die Geschichte wird sowohl in gerenderten Filmsequenzen als auch in der Spielgrafik selbst erzählt: In sechs der 25 Aufträge werden Sie nämlich nach und nach mit den insgesamt über 40 Fähigkeiten der sechs Charaktere vertraut gemacht, wobei diese Tutorial-Missionen direkt in den Ablauf der Story integriert sind.

Das Spielprinzip von **Desperados** wird Echtzeit-Taktiker, die schon mit den **Commandos** auf Nazi-Jagd waren oder das **Star-Trek-Away-Team** zum Sieg über die Romulaner führten, vor keine allzu großen Rätsel stellen. Ihr Team besteht aus bis zu sechs unerschrockenen Revolverhelden, die Sie über bisweilen riesige 2D-Karten steuern. Mit einer Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung dirigieren Sie die Protagonisten durch Städte, Canyons und Außenwelten, die fast alle mit begehbaren Gebäuden und interakti-

GEGNER TÖTEN

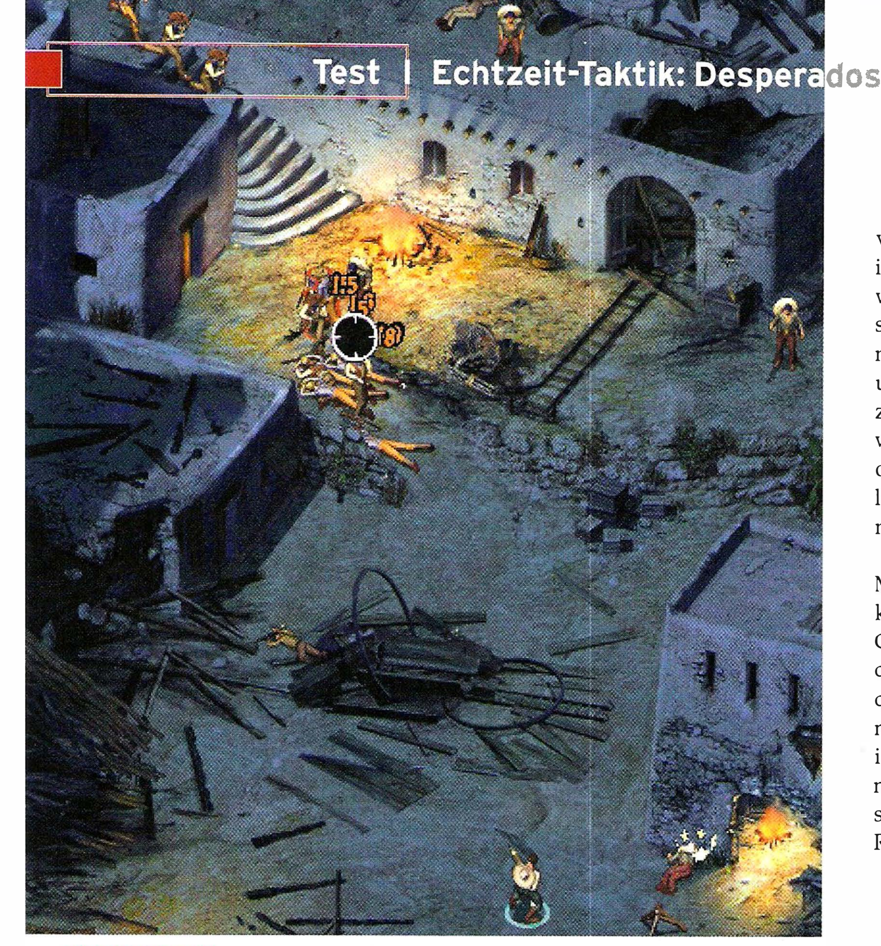


Jeder Charakter (bis auf Mia) ist mit einer Feuerwaffe ausgerüstet, wobei sich die einzelnen Knarren in der Wirkung und Lautstärke deutlich unterscheiden. Der fixe Cooper kann etwa per „Quick-Action" drei Gegner gleichzeitig anvisieren und sie in schneller Folge beschießen. Docs langläufiger Colt dient auch als Sniper-Waffe, allerdings stehen Ihnen nur wenige Kugeln für die Präzisionswaffe zur Verfügung. Spezielle Bewegungen: Während andere Charaktere vor Felswänden kapitulieren, erklimmt Cooper sie mit Leichtigkeit. Kate schleicht automatisch auf allen Bodenbelägen, die normalerweise Lärm erzeugen würden. Der bärenstarke Sanchez schließlich kann Gatling Guns abmontieren und so in Rambo-Manier ganze Levels per Schnellfeuer entvölkern.

SPEZIALAKTIONEN



Diese besonderen Fertigkeiten lassen sich sehr vielseitig einsetzen: Cooper schneidet mit seinem Messer nicht nur Stricke, sondern auch die Sattelgurte herrenloser Pferde durch. Sams TNT-Fass und Dynamitstange können zum Ausschalten oder zur Ablenkung von Gegnern eingesetzt werden. Angeschlagene Teammitglieder lassen sich von Doc heilen, bewusstlose Freunde weckt der Arzt sofort auf. Der kampfeslustige Sanchez kann als Einziger bis zu drei Gegner aus einem Haus herausprügeln. Die flinke Chinesin Mia schließlich setzt auf die Überraschung: Sie versteckt sich in Regentonnen und bringt mit Ihren Giftpfeilen Gegner dazu, durchzudrehen und auf die eigenen Freunde zu schießen.



WILDWEST-RAMBO Mit seiner geliebten Gatling Gun stellen auch solche Horden von Gegnern kein großes Problem für Sanchez dar. Allerdings ist auch der Munitionsvorrat dieser Waffe nur begrenzt.

ven Spiel-Elementen wie fest installierten Gatling Guns aufwarten. Natürlich sind die sechs glorreichen Halunken nicht alleine auf den Karten unterwegs. Neben einer Vielzahl unterschiedlicher Gegner werden die Städte von mehr oder weniger harmlosen Zivilisten bevölkert, die Sie auf keinen Fall töten sollten.

Eine typische **Desperados**-Mission beginnt mit einem kurzen Gespräch zwischen den Charakteren, in dem das Ziel des Auftrages umrissen und der ungefähre Weg dorthin mit einer kurzen Kamerafahrt illustriert wird. Zwischen Ihnen und diesem Ziel stehen selbstverständlich eine ganze Reihe von Gegnern, die Sie entdeckt einen Ihrer Helden, erstrahlt der Sichtkegel in tiefem Rot. Außerdem können alle Computercharaktere Ihren Blickwinkel der Situation anpassen und fokussieren. Im Normalzustand hat ein Sichtkegel in etwa die Form eines Viertelkreises. Konzentriert sich eine Figur aber auf einen bestimmten Punkt, etwa einen Gegner oder einen schlafenden Freund, so verengt sich der Sichtkegel merklich, reicht aber insgesamt etwas weiter als im „entspannten" Zustand. Sobald Sie in den Gesichtskreis eines Schurken treten, schaltet das Spiel automatisch auf dessen Kegel und Ihr Charakter wird von einer hellen Aura markiert. Außerdem können

Desperados' großartiges Leveldesign und die detailverliebte Grafik lassen das Herz eines jeden Echtzeit-Taktikers höher schlagen.

weder geschickt umgehen oder möglichst diskret ausschalten müssen. Wie üblich zeigt das Spiel auf Wunsch den Sichtkegel jeder beliebigen Figur an, wobei Ihnen aber nur ein einziger Kegel zur gleichen Zeit präsentiert wird. Die Blickwinkel verdeutlichen nicht nur, in welche Richtung der Gegner gerade schaut, sondern auch, wie deutlich er die Dinge sieht. In unmittelbarer Nähe des Widersachers strahlt der Kegel in sattem Grün, was bedeutet, dass sein Inhaber an dieser Stelle sowohl eine stehende als auch eine liegende oder kriechende Figur klar erkennen kann. Der äußere Rand des Sichtkegels hingegen erscheint hellgrün, in diesem Bereich können nur aufrecht stehende Figuren gesehen werden. Des Weiteren gibt die Farbe des Sichtbereichs eines Feindes Aufschluss über seinen Gemütszustand. Bei Grün ahnt der Schurke nichts Böses und folgt brav seiner Patrouillenroute. Sobald er jedoch Verdacht schöpft, färbt sich das Kuchenstück gelb. Bestätigt sich der Verdacht und er entSie für jede Stelle im Level eine Sichtabfrage per Mausklick starten. Der Punkt wird mit einem Fragezeichen markiert und das Spiel beginnt zu zählen, wie viele Halunken diese Stelle mit ihren Blicken streifen.

Die Gegner reagieren aber nicht nur auf optische Reize: Jede Aktion Ihrer Mannen produziert mehr oder weniger laute Geräusche, denen aufmerksame und pflichtbewusste Wächter und Zivilisten bisweilen nachgehen. Wer also hinter einem Feind über einen Holzfußboden rennt oder wild in der Gegend herumballert, muss sich nicht wundern, wenn er als Schweizer Käse auf dem örtlichen Friedhof landet. Erfreulicherweise berücksichtigt das Spiel nicht nur die Geräusche, die Ihre Charaktere verursachen, sondern auch den Lärmpegel der unmittelbaren Umgebung. Steht ein Kontrahent in der Nähe einer starken Lärmquelle, wird er Ihre Schritte nur schwer hören können. In wirklich lauten Levels werden so teilweise auch

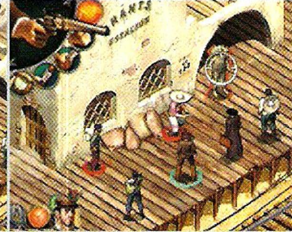
Quick Action



Wer bestimmte Handlungen schnell und mit exaktem Timing ausführen will oder die Aktionen mehrerer Teammitglieder koordinieren möchte, kommt um die Quick-Action-Funktion nicht herum. Grundsätzlich kann so jede Aktion vorab programmiert und zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgelöst werden. In unserem Beispiel nutzen die Helden das Tool, um ein Duell gegen sechs Gegner unbeschadet zu überstehen.



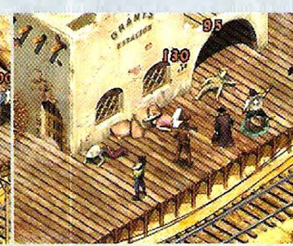
PLANUNG Ein Klick auf die Uhr startet die Programmierung. Sie wählen die gewünschte Aktion und weisen dem Charakter ein Ziel zu.



MULTITALENT Nur Cooper kann mit seinem fixen Colt bis zu drei Ziele anvisieren. Beachten Sie die Zahlen neben den roten Zielmarkierungen.



ZIEH, FREMDER! Wenn alle Ziele zugeordnet sind, löst ein Druck auf die Leertaste die Quick -Action der vier Helden gleichzeitig aus.



ZU LANGSAM Die koordinierte Aktion unserer vier Revolverhelden ließ den Gegnern nicht die geringste Chance.


4
3
1
7
2
8
10
8
9

Die **glorreichen Sechs** in Aktion

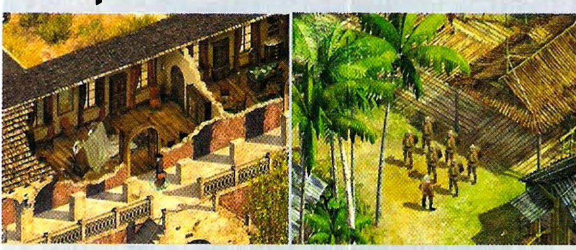
Eine typische **Desperados**-Mission im Überblick: Ziel dieses Auftrages ist es, in den ersten Stock des Saloons unten rechts einzubrechen und einen Safe zu knacken, ohne dabei den Verdacht des Besitzers Carlos zu erwecken. Die fünf Hauptakteure sind zu Beginn voneinander getrennt, Cooper steht unten rechts im Dorf, Sam liegt auf einem Dach unten links, Doc wartet neben der alten Kirche und Kate sowie Sanchez verstecken sich hinter dem Gebäude oben links.

Mit diesen beiden schalten Sie zunächst alle Wachen im oberen Bereich der Karte aus. Hierfür sind Kates Verführungskünste sehr hilfreich **(1)**. Jetzt kann sich Doc im Schatten der Mauer des Militärgebäudes für den Wachposten unsichtbar nach oben schleichen **(2)**. Der mürrische Quacksalber robbt dann zum verriegelten Gartentor und knackt kurzerhand das Schloss **(3)**. Jetzt kann Kate durch den Garten schleichen und an dieser Stelle **(4)** ein neues Outfit von der Wäscheleine stibitzen. So ausstaffiert, macht sie sich auf zum Saloon, wo sie Carlos mit einer gewagten Tanzeinlage ablenkt **(5)**. Nun tritt Cooper in Aktion, der einige Wachen um das Lokal herum mit dem Messer ausschaltet und in den umliegenden Hütten versteckt **(6)**. Als Nächstes schleicht sich Sanchez in das Militärgebäude und schickt die beiden Wächter auf dem Dach per Rundumschlag ins Reich der Träume **(7)**. Damit ist der Weg frei für Doc und Carlos, die von hier **(8)** die drei Bösewichter an den unteren Hütten per Gasflaschen- und Steinwurf ausschalten. Falls die herumstehenden Zivilisten Verdacht schöpfen, muss Cooper schleunigst von der anderen Seite zu diesem Punkt **(9)** laufen und sie kurzerhand k.o. schlagen. Jetzt kann Sam vom Dach steigen und alle ohnmächtigen Gegner fesseln **(10)**. Sobald Sanchez alle Schurken aus den Häusern geprügelt hat, verstecken er und Cooper hier die Widersacher. Nun müssen alle Charaktere (bis auf die immer noch tanzende Kate) ins obere Stockwerk des Saloons gelangen. Nachdem alle Wachen vor der Kneipe beseitigt sind, schleicht sich Doc zu dieser Stelle **(11)** und schaltet die Outlaws auf dem Vordach mit einem gezielten Gasflaschen-Wurf aus. Jetzt muss Cooper noch diskret zwei Wächter im Innenhof erledigen und schon kann das gesamte Team sich vor der Tür im ersten Stock sammeln, die Doc prompt knackt. Im Inneren lauern noch drei Wächter und einige leichte Mädchen, die Cooper per Faustschlag schlafen legt. Somit ist der Weg zum Tresor frei, den Doc problemlos aufbricht **(12)** und die Mission beendet.



ERTAPPT! Die Dame auf dem Balkon hat den unvorsichtigen Cooper beim Überqueren der Straße beobachtet und rennt panisch davon.

Desperados vs. Commandos 2



	Desperados	Commandos 2
Missionen:	25 (inklusive Tutorialmissionen)	12
Spezialfähigkeiten:	Über 40	Noch nicht bekannt
Teammitglieder:	6	9
Schnellspeicherfunktion:	Ja	Ja
Quick-Action-Funktion:	Ja	Geplant
Zoom-Funktion:	3 Stufen	Stufenlos
Drehbare Kamera:	Ja (4 Stufen)	Nein
Sichtkegel:	Zoombar, zeigen Gemütszustand an	Noch nicht bekannt
Begehbare Gebäude:	Ja (Dach wird ausgeblendet)	Ja (Spiel schaltet auf separaten Bildschirm)
Briefings:	Beim Start einer Mission, in Spielgrafik	Noch nicht bekannt, geplant wie in Teil 1
Schwierigkeitsgrad einstellbar:	Nein	Ja, 3 Stufen
Zwischensequenzen:	Ja	Ja, mit historischem Filmmaterial
Zusatzmissionen:	Geplant	Geplant
Maximale Bildschirmauflösung:	1.024x768	1.280x1.024
Mehrspielermodus:	Nein	1 bis 4 Spieler im LAN
Mehrspielermodus per Internet:	Nein	Nein
Steuerbare Fahrzeuge:	Ja (Pferde)	Ja (Panzer, Jeeps etc.)

Schüsse überhört, allerdings sind akustische Ablenkungsmanöver wie Coopers Spieluhr oder Mias Flöte hier ebenfalls so gut wie nutzlos. In Nachtmissionen schließlich werden die Karten komplett neu gemischt: Zwar sind hier die Sicht- und Feuerbereiche aller Akteure stark eingeschränkt, allerdings tragen Geräusche in der Dunkelheit viel weiter als am Tag. Wer jedoch die düsteren Schatten nutzt und sich vorzugsweise schleichend fortbewegt, kann auch diese Missionen zu einem gelungenen Abschluss bringen.

Apropos Feuerbereiche: Jedes Teammitglied (bis auf Mia) trägt eine eigene Knarre, die gezogen wird, sobald der Klick auf das entsprechende Symbol erfolgt. Der Cursor verwandelt sich nun in ein Fadenkreuz, das mit zunehmender Entfernung vom Schützen immer dunkler wird, bis schließlich ein rotes Kreuz anzeigt, dass die Reichweite der Waffe überschritten ist oder das Ziel außerhalb Ihres Sichtbereiches liegt. Gemeinerweise scheinen die Computergegner immer ein Quäntchen besser zu schießen als die eigenen Leute, weshalb Sie Ihre bleiernen Argumente nur mit Bedacht einsetzen sollten. Erschwerend kommt hinzu, dass nicht jeder Schuss tödlich ist. Besonders bei großer Distanz ziehen Sie Ihren Gegnern oft nur lächerlich wenig Trefferpunkte ab. Nur Docs aufge-

Mit professionellen Synchronsprechern und stilechter Musik setzen die Desperados akustische Akzente.

ALTE PETZE Sie informiert den Sheriff, dem sie bei dieser Gelegenheit auch zeigt, in welcher Richtung er suchen soll.

ALLE MANN ZU MIR Der Gesetzeshüter fackelt nicht lange und alarmiert mit einigen Schüssen in die Luft seine Deputies.

FREIWILD Die Meute stellt Cooper hinter dem Gebäude. Gegen eine solche Übermacht hat auch der schnellste Schütze keine Chance.

motzter Buntline-Colt mit Zielfernrohr trifft mit jedem Schuss garantiert das Ziel. Dafür nimmt sich der Doktor aber auch viel Zeit, um seine Opfer anzuvisieren.

Die Art und Weise, in der die Feuerwaffen der Desperados funktionieren, sorgt ferner für einen (für ein Strategiespiel) relativ hohen Unsicherheitsfaktor. Da die Trefferwahrscheinlichkeit für jeden Schuss neu berechnet wird, kann ein Duell über eine größere Distanz, das Sie beim ersten Versuch verloren haben, im zweiten Anlauf durchaus zu Ihren Gunsten ausgehen. Wie im echten Leben müssen die Helden ihre Kanonen nachladen. Obwohl der Munitionsvorrat für die meisten Waffen unbegrenzt ist, sollten Sie stets dafür sorgen, dass Ihre Mannen nach einem Schusswechsel komplett nachladen. Eine weitere Schwierigkeit im Umgang mit den todbringenden Bleispritzen ist deren Tendenz, im Gefecht heiß zu laufen. Färbt sich nach intensiver Ballerei der Hitze-Indikator einer Waffe komplett rot, müssen Sie das überforderte Mordinstrument erst abkühlen lassen, bevor es wieder einen Ton von sich gibt.

Um der Reaktionsschnelligkeit des Spielers keine übergroße Rolle zukommen zu lassen, geben Ihnen die Entwickler einige nützliche Hilfsmittel mit auf den Weg. Am wichtigsten sind die so genannten Quick-Actions (siehe Kasten), die für die Koordinierung mehrerer Charaktere äußerst hilfreich sind. Außerdem können Sie einige Aktionen in Echtzeit per Drag & Drop ausführen. Ein Beispiel: Cooper steht hinter einer Wand und soll einen Gegner per Messerwurf in die ewigen Jagdgründe schicken, sobald der um die Ecke läuft. In der Deckung geben Sie den Befehl zum Wurf, halten aber die Maustaste gedrückt und ziehen den Cursor über das Opfer. Tritt der ahnungslose Wächter nun in die Schusslinie, wirft Cooper automatisch sein Mes-

IM WETTBEWERB

Desperados führt das Spielprinzip der **Commandos** mit vielen Verbesserungen zur Perfektion und stellt insgesamt die bessere Wahl dar. Knapp abgeschlagen, aber nicht nur für Captain-Kirk-Fans empfehlenswert: **ST: AwayTeam. Hidden & Dangerous** spielt zur selben Zeit wie **Commandos**, unterscheidet sich aber dank 3D-Technik spielerisch deutlich. Immer noch top: JA 2s Mischung aus Echtzeit- und Runden-Strategie.

Desperados	87
Commandos	86
Jagged Alliance 2	80
Star Trek: Away Team	79
Hidden & Dangerous	79

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Die sechs Desperados sind die absoluten Shooting-Stars des Jahres 2001.

An der 90-Prozent-Marke ist Desperados nur knapp vorbeigaloppiert. Gewöhnen muss man sich an Coopers stark schwankende Trefferquote, die aus dem Taktik- oft ein Glücksspiel macht. Und: Die stellenweise arg bemüht witzigen Dialoge nötigen ungeduldige Gringos zum Durchklicken. Bei den eigentlichen Einsätzen kommt so schnell keine Langeweile auf: Schluchten, Goldminen, Festungen bei Nacht, Westernstädte bei Tag – die fantastische Grafik transportiert viel Atmosphäre. Zum zünftigen Flair tragen toll gemachte Zwischensequenzen, ausgebuffte KI-Gegner und ausgezeichnete Sprecher bei. Auch nach dem dritten Durchspielen bin ich immer noch hin und weg: **Desperados** ist ein fesselndes Erlebnis, das nicht nur **Commandos**-Profis begeistert.



ALLES BERECHNUNG Die Flugbahn von Wurfgeschossen wie Docs Gasphiolen oder Sanchez' Stein wird bereits vor dem Wurf angezeigt. Sobald der Gegner wie hier rot aufleuchtet, trifft Ihr Schuss ins Schwarze.

ser mit tödlicher Präzision ins Ziel. Ebenfalls praktisch und witzig anzuschauen ist die Fähigkeit Ihrer Kämpfer, aus der Deckung zu rollen, einen Gegner zu beschießen und sofort wieder im Versteck zu verschwinden. Steht ein Widersacher hinter einer Ecke und Ihr Charakter ist in der richtigen Position, zeigt ein spezieller Cursor, dass diese Aktion möglich ist. Per Mausklick rollt der Held nun aus der Deckung, feuert und hechtet ebenso schnell wieder zurück hinter die schützende Wand.

Nicht nur die Bösewichter und Sheriffs in den Levels sind mit Vorsicht zu genießen: Dieselbe Vorsicht sollten Sie auch bei den scheinbar harmlosen Zivilisten walten lassen. Obwohl diese Damen und Herren sich in einigen Missionen tatsächlich einen Teufel um Ihre Helden und deren Tun scheren, kann es in anderen Levels durchaus vorkommen, dass ein Teil der Bevölkerung eines Dorfes auf der Seite der Gangster steht und Ihre Mannen verpfeift, sobald sie sie zu Gesicht bekommen. Das Verhalten der Computer-Charaktere geriet in solchen Situationen sehr lebensnah. Eine typische Szene spielt sich etwa so ab: Ein Zivilist entdeckt einen unserer Helden und wird misstrauisch. Er bewegt sich auf den Unbekannten zu und sobald er erkennt, dass es sich um einen Eindringling handelt, rennt er panisch zum nächsten Halunken oder Gesetzeshüter, deutet in die Richtung Ihrer Figur und schwärzt Sie mit einem Satz

LEICHENBERG Größere Levels wie diesen können Sie mit der Zoom-Funktion im Überblick betrachten. Nach einer Schlacht zwischen der Kavallerie und mexikanischen Banditen bietet diese Stadt allerdings keinen hübschen Anblick mehr.



SANCHEZ DER SCHLÄGER Das Versteckspiel der Gringos bringt nichts: Sanchez befördert sie einer nach dem anderen aus ihrem vermeintlich „sicheren“ Unterschlupf.

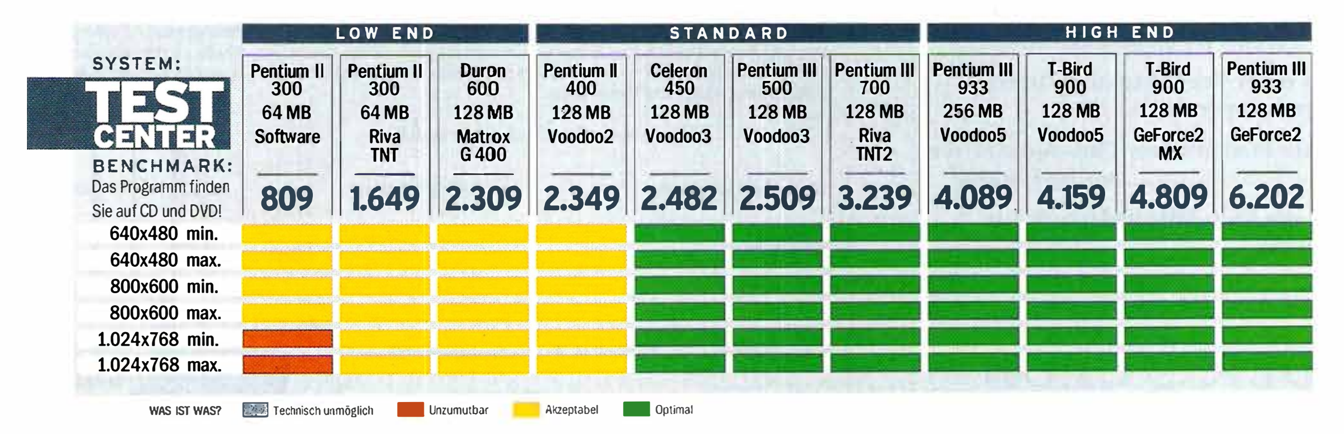
wie „Da hinten ist jemand!“ an. Der alarmierte Gegner geht los, um sich die Sache anzuschauen, und wenn er erkennt, dass er es mit einer Übermacht zu tun hat, ballert er in die Luft und ruft so Verstärkung herbei.

Dieses Verhalten basiert übrigens nicht auf festgelegten Skripts, sondern wird durch eine Vielzahl von Variablen erzeugt, die den Charakter einer computergesteuerten Figur ausmachen. Das Programm verwaltet für jeden Schurken und Zivilisten mehrere Werte, wie Mut, Pflichtbewusstsein oder den Adrenalinspiegel, und bestimmt so das Verhalten der Gegner in jeder im Spiel möglichen Situation. Dieses System sorgt für bisweilen außergewöhnliches Verhalten: Lassen Sie beispielsweise Sam eine Dynamitstange in eine Gruppe von Gegnern werfen, so entdecken diese normalerweise den explosiven Gruß und nehmen Reißaus. Befindet sich ein mutiger Schurke in der Gruppe, kann es auch passieren, dass dieser die Dynamitstange kurzerhand mit einem Fußtritt aus seinem Dunstkreis befördert oder gar in Ihre Richtung zurückschickt. Um mehr über die Gegner und Zivilisten zu erfahren, lohnt es sich oft, in Ruhe das Verhalten der einzelnen Personen zu beobachten. Ein Bürger, der bei einer Gruppe von Banditen steht und mit ihnen einen Plausch hält, wird Sie mit Sicherheit melden, sobald er Ihre Gruppe entdeckt. Um neutrale Zivilisten, die nur ihren Geschäften nachgehen, müssen Sie sich dagegen weniger Sorgen machen.

Selbst die tolerantesten Bürger werden allerdings misstrauisch, wenn Sie einen Haufen Leichen oder k.o. geschlagene Gegner in der Gegend herumliegen lassen. Aus diesem Grund sollten Sie sich schon zu Beginn einer Mission nach geeigneten Verstecken zur Entsorgung der Körper Ihrer toten oder bewusstlosen Feinde machen. Ideale Endlagerstätten sind Häuser aller Art, wobei auch hier Vorsicht angesagt ist: Bevor Sie ein Gebäude betreten, sollten Sie sich mit einem Ihrer Charaktere davon überzeugen, dass das Haus auch leer ist. Sobald Sie eine Spielfigur nah vor einer Tür platzieren, verändert sich der Cursor in ein Schlüsselloch, das nach kurzer Wartezeit per Farbcode Auskunft über die „Bewohner“ der Unterkunft gibt. Grüne und blaue Schlüssellöcher deuten auf leere Behausungen hin, Rot bedeutet, dass sich hier Gegner eingenistet haben. Sobald Sie den Mexikaner Sanchez in Ihrem Team haben, können Sie mit ihm solche Nester ausheben, da er bis zu drei Gegner aus einem Haus herausprügeln kann.

Neben diesen normalen Häusern enthalten einige Karten auch regelrechte Anwesen, deren Räumlichkeiten Sie komplett begehen können. Treten Sie über die Schwelle einer solchen Hazienda, wird das Dach ausgeblendet und Sie können die Räume einen nach dem anderen erkunden. Um sich in einer solchen Situation gegen üble Überraschungen zu wappnen, machen Sie per Tastendruck sämtliche Figuren im Spiel auch dann sichtbar, wenn sie sich hinter einem Haus oder einer Zimmerwand befinden. Ist diese Option aktiviert,

> Nichts für Ungeduldige: Bereits die ersten Missionen verlangen dem Spieler aufgrund des **hohen Schwierigkeitsgrades** alles ab.

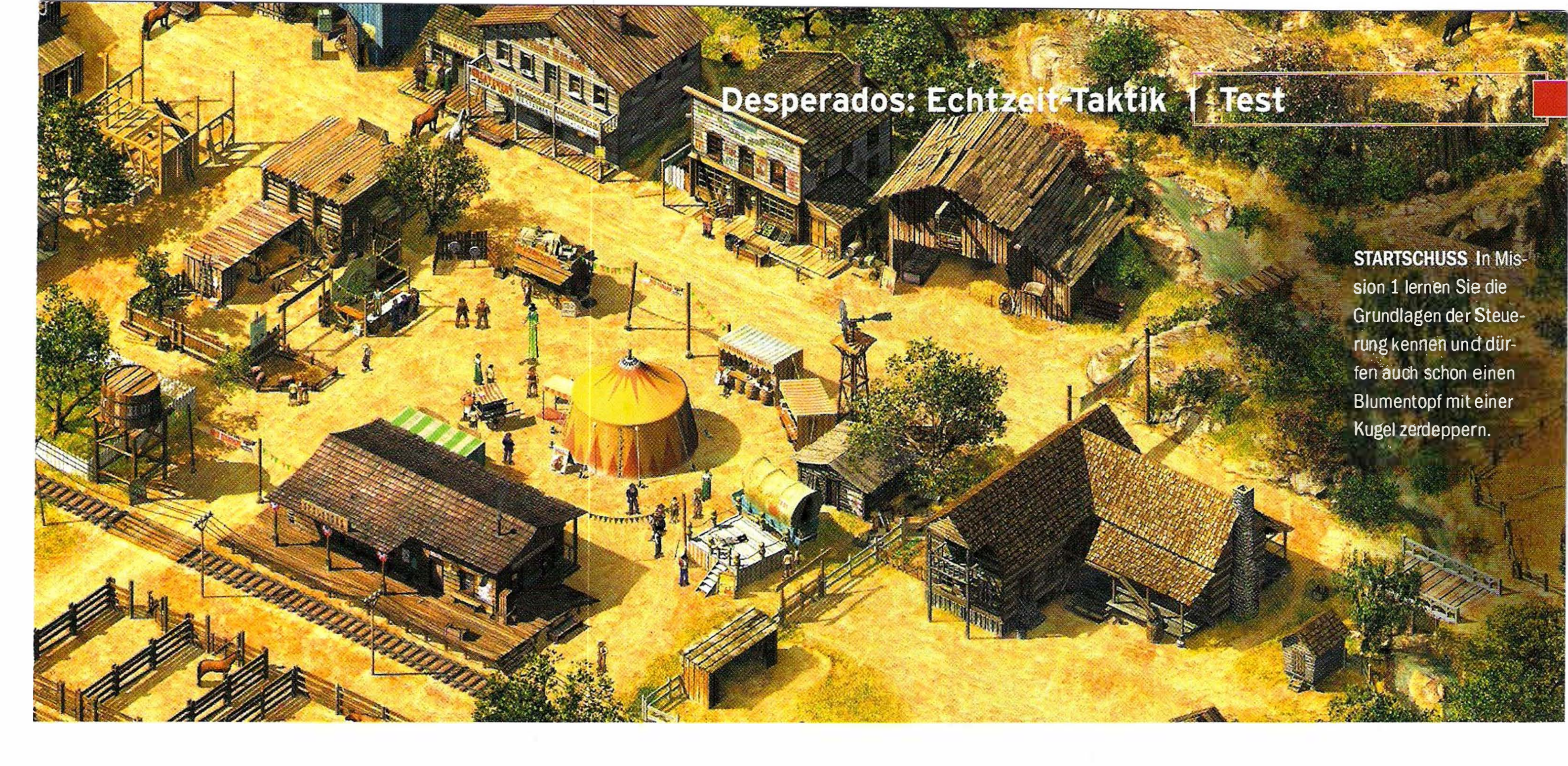


SYSTEM: TEST CENTER

BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!

	LOW END			STANDARD				HIGH END			
System	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
Benchmark	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal



STARTSCHUSS In Mission 1 lernen Sie die Grundlagen der Steuerung kennen und dürfen auch schon einen Blumentopf mit einer Kugel zerdeppern.

zeichnet das Spiel (ähnlich wie in **Age of Empires 2**) einen dünnen Rahmen um alle Charaktere, die von einem Objekt im Level oder einer Wand verdeckt werden.

Trotz all dieser Hilfestellungen sollten auch erfahrene Taktiker nicht damit rechnen, die Suche nach El Diablo an einem langen Wochenende zu Ende zu bringen. Gerade die späteren Missionen im Spiel entpuppen sich als harte Nüsse, wobei besonders die aufmerksamen und treffsicheren Gegner dafür sorgen werden, dass allzu unvorsichtige Kopfgeldjäger des Öfteren vorzeitig ins Gras beißen werden. Da die eigenen Leute zudem immer einen Tick schlechter ballern als die Gegner, sollten Sie sich nicht zu sehr auf die Schießkünste Ihrer Helden verlassen und lieber deren übrige Spezialfähigkeiten nutzen. SASCHA GLISS

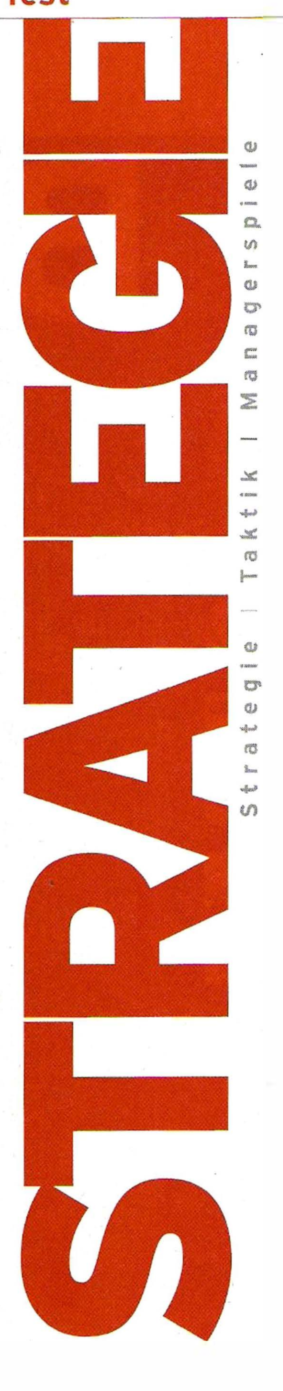


MEINUNG
SASCHA GLISS

Im Westen nichts Neues? Weit gefehlt! Die Desperados bringen frischen Wind ins Echtzeit-Taktik-Genre.

Desperados liefert den überzeugenden Beweis, dass gut gemachte 2D-Spiele noch längst nicht zum alten Eisen gehören. In Kombination mit dem absolut professionellen Soundtrack inszenieren die Entwicklerei-ne perfekte Wildwest-Atmosphäre, die es locker mit einem abendfüllenden Hollywood-Film aufnehmen kann. Steuerung und Spielprinzip sind zwar aus Commandos hinlänglich bekannt, trotzdem ist Desperados mehr als nur ein müder Abklatsch des spanischen Referenzspiels. So sorgt vor allem die Fülle an unterschiedlichen Spezialfähigkeiten für viel Abwechslung und in beinahe jeder Mission stehen Ihnen mehrere Lösungswege offen.

Weder bei der Präsentation noch beim Spieldesign leistet sich Desperados grobe Schnitzer, warum es aber nicht möglich ist, wie in ST: Away Team den von meinen Helden verursachten Krach optisch anzeigen zu lassen, ist mir schleierhaft. Dieses Manko wiegt angesichts des teilweise immens hohen Schwierigkeitsgrads doppelt schwer, mit einem schnellen Colt alleine lassen sich die meisten Missionen nämlich nicht knacken. Mitverantwortlich hierfür ist die hervorragende künstliche Intelligenz (KI) der Gegner. So analysieren die Bösewichter beispielsweise in einer Gefahrensituation die eigene Lage und entscheiden dann, wie sie auf eine Bedrohung durch Ihre Helden reagieren.



Ihre Experten

RÜDIGER STEIDLE   PETRA MAUERÖDER

Wo sind all die **Helden hin?**

Mit einem Rauchwölkchen verabschiedet sich der Rhino-Panzer aus **Alarmstufe Rot 2**. Na und? Baut man eben zwei Dutzend neue. Warum schaffen eigentlich so wenige Strategiespiele Identifikationsfiguren? In den meisten Echtzeit-Titeln zählt nur schiere Masse. Dass es auch anders geht, beweist beispielsweise **Starcraft**. Was wäre die Schlacht zwischen Menschen, Zergs und Protoss ohne Jim Raynor, Kerrigan und Tassadar? Man schützt und hätschelt seine Heroen, leidet und freut sich mit ihnen. Wie viel Persönlichkeit Strategie-Charaktere entwickeln können, zeigt vor allem das Taktik-Genre, etwa unser Spiel des Monats, **Desperados**. Die Truppe um Cooper, Kate und Doc wächst einem von Einsatz zu Einsatz mehr ans Herz, allen voran Sanchez mit seinen zynischen Kommentaren. Oder das legendäre **Jagged Alliance 2**: Scope, Shadow, Fidel – man liebt sie alle. Sogar Erzfeindin Deidranna. Über zahlreiche Zwischensequenzen entwickelt man eine wahre Hassliebe gegenüber der bitterbösen Diktatorin und kann es kaum erwarten, ihr endlich gegenüberzustehen. Auch das in dieser Ausgabe getestete **Fallout Tactics** hätte alle Voraussetzungen für echte Helden und finstere Bösewichte. Und doch bleiben die Soldaten der Bruderschaft gesichtslos, die Gegner Kanonenfutter. Liebe Entwickler: Gebt uns doch bitte Helden, die wir lieben, und Feinde, die wir hassen können!

WAHRE HELDEN Der Mexikaner Sanchez aus Desperados ist ein echter Galgenvogel – und grade deshalb so sympathisch.

Die PC-Games-Referenzen: STRATEGIE

Titel	Beschreibung	Platzierung Lesercharts	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeitstrategie	11	92	11/99	Microsoft, ca. DM 80,-
Earth 2150 2.0	Echtzeitstrategie	97	92	06/00	Topware Interactive, ca. DM 50,-
Black & White	Strategie-Mix	NEU	92	04/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Anno 1602	Aufbaustrategie	29	91	05/98	Sunflowers (Anno 1602 Königsedition, ca. DM 70,-)
Die Sims	Aufbaustrategie	34	90	03/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Dungeon Keeper 2	Echtzeitstrategie	89	90	08/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Starcraft	Echtzeitstrategie	54	90	06/98	Havas Interactive (Starcraft Battle Chest, ca. DM 80,-)
Alpha Centauri	Rundenstrategie	60	89	03/99	Electronic Arts, ca. DM 40,-
Call to Power 2	Rundenstrategie	63	89	01/01	Activision, ca. DM 80,-
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	32	88	10/99	EA (EA Classics, ca. DM 30,-), EA (C&C 3 Megabox, ca. 75,-)
Desperados	Echtzeittaktik	NEU	87	05/01	Infogrames, ca. DM 80,-
Anstoß 3 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	12	86	03/00	Infogrames, ca. DM 80,-
Commandos	Echtzeittaktik	65	86	07/98	Eidos (Commandos Director's Cut, ca. DM 30,-)
Die Siedler 4	Aufbaustrategie	2	85	04/01	Blue Byte, ca. DM 80,-
Kicker Fußballmanager 2	Fußballmanager	39	85	11/99	Koch Media, ca. DM 70,-
Patrizier 2	Aufbaustrategie	14	85	02/01	Infogrames, ca. DM 80,-
Sudden Strike	Echtzeitstrategie	18	84	11/00	CDV, ca. DM 70,-
Zeus: Herrscher des Olymp	Aufbaustrategie	30	81	12/00	Havas Interactive, ca. DM 90,-
Jagged Alliance 2	Rundenstrategie	26	80	06/99	Topware Interactive, ca. DM 35,-
RollercoasterTycoon	Aufbaustrategie	51	78	04/99	Infogrames, ca. DM 70,-

HIGHLIGHTS

SEITE

Black & White



GANZ SCHÖN HEISS Mit den Kreaturen steht und fällt der Mehrspielermodus in Black & White. Der Stärkere gewinnt so gut wie immer.

Eden ist erobert, jetzt wartet das **Kräftemessen mit menschlichen Gegnern** auf uns. Erreicht der Mehrspielermodus die Spitzenklasse der Kampagne?

So viel gleich vorweg: Wie das eigentliche Spiel unterscheidet sich auch der Mehrspielermodus von **Black & White** von herkömmlichen Genrekollegen und macht seinem Namen alle Ehre: Je mehr Leute beteiligt sind, desto mehr Spaß macht die ganze Sache. Das haben wir beim Testen in aller Deutlichkeit gemerkt. Wenn Sie als Einzelspieler im klassischen Kampf „Jeder gegen jeden" antreten, ist das etwa genauso unterhaltsam wie die Übertragung der mitteldeutschen Meisterschaften im Friedfischangeln. Das liegt vor allem daran, dass Sie viel Zeit mit



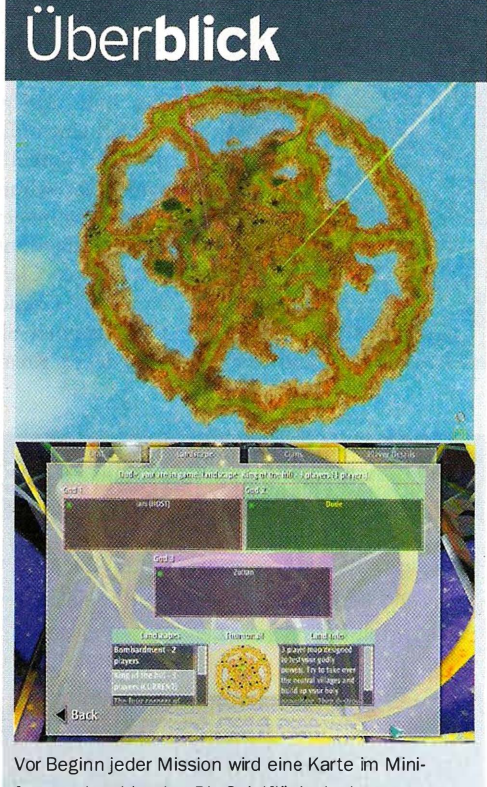
ÜBERZEUGEND Der Vogelschwarm gehört zu den Zaubern, die die Einwohner von Eden für besonders cool halten. Im Mehrspielermodus gewinnen Sie Dörfer damit sehr schnell.

BURN, BABY! Nach einem Ablenkungsmanöver haben wir unser Zebra in ein gegnerisches Dorf geschickt, wo es mit Feuerbällen um sich schmeißt.



SYMBOLISCH Jeder Clan kann ein Symbol seiner Wahl festlegen, mit dem die Kreatur tätowiert werden kann.

Überblick



Vor Beginn jeder Mission wird eine Karte im Miniformat eingeblendet. Die Spielfläche ist immens groß, so dass man als Einzelspieler sehr lange braucht, bis es zum eigentlichen Kampf kommt.

Routine-Aufgaben verbringen und all die Aufgaben des Einzelspielermodus erledigen müssen. Erst wenn die Wirtschaft brummt, Dörfer konvertiert sind, magische Energie vorhanden und für Nachwuchs gesorgt ist, geht der Kampf gegen die anderen Parteien richtig los. Das dauert alles sehr lange, so dass es mit einem Spiel mal eben zwischendurch nichts wird. Dazu kommt noch, dass vorrangig die Ausbildung und die Fertigkeiten der Kreaturen über Sieg und Niederlage entscheiden. Normale Partien sind daher aufgrund der oft ungleichen Voraussetzungen (jeder bringt seinen unterschiedlich gut ausgebildeten Titanen aus der Kampagne mit) unfair und damit teilweise sogar mächtig frustrierend.

Tummeln sich mehr als vier Spieler (maximal acht) auf der Map, macht es erst so richtig viel Spaß, weil die Vorbereitungszeit wesentlich verkürzt ist. Bekämpfen sich beispielsweise zwei Gottheiten mit je vier Spielern, teilt man sich die anstehenden Aufgaben und die Kreatur. Jeder kann sie allerdings an die Leine nehmen und ihr damit Befehle erteilen. Absprachen zwischen Teamkollegen sind notwendig und werden mit einer eigenen



ABSPRACHE Spielen Sie zusammen im Team, sollten Sie die Aktionen absprechen. Was Sie an alle Spieler senden, erscheint als Sprechblase bei der Kreatur.

OHNE DISZIPLIN Statt – wie befohlen – gegeneinander zu kämpfen, tanzen die beiden Titanen lieber miteinander. Wir haben gelacht.

MEINUNG
GEORG VALTIN



Der Mehrspielermodus von Black & White ist wahrlich nichts für Einzelgänger. Richtig Spaß macht es nur im Team.

Nach der ersten Mehrspieler-Session war ich zunächst enttäuscht: Bevor es richtig spannend wurde, verging viel Zeit mit all den Aufgaben, die in der Kampagne ganz unterhaltsam sind, im Mehrspieler nur lästige Vorbereitung. Und als es dann endlich zur Sache ging, bekam meine arme Kuh von einer fast doppelt so großen Schildkröte (Gruß an die Tipps&Trick-Abteilung!) so richtig Dresche. Das ist auch das Hauptproblem am Mehrspielermodus: Der Ausgang der Partie hängt entscheidend von den Fähigkeiten der Kreaturen ab. Während gut ausgebildete Tiere ein Dorf flächendeckend mit Blitzen und Feuerbällen in Schutt und Asche legen, tritt ein Jungspund umständlich jedes Gebäude einzeln kaputt.
Richtig viel Spielspaß kommt auf, wenn Sie in Teams oder eben Clans gegeneinander antreten. Die Vorbereitungszeit auf das Kämpfen ist gering, Titanenkämpfe, Zauberduelle und das Ausnutzen gegnerischer Schwächen stehen im Vordergrund. Trotzdem: An die geniale Kampagne kommt der Mehrspielermodus für mich nicht heran. Die geplanten Features für die Community, neue Karten, das Clan-System und nicht zuletzt der angekündigte Dauer-Support von Lionhead könnten dies allerdings mittelfristig ändern.

Chat-Funktion unterstützt – Koordination ist das A und O. Das bringt uns zu einem weiteren Mehrspieler-Schwerpunkt, dem Clan-System.

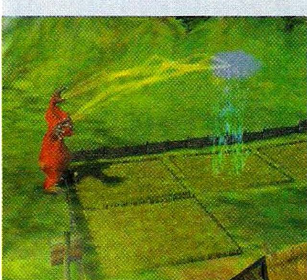
Auf der pünktlich zum Verkaufsstart verfügbaren Community-Webpage registrieren Sie Ihre Spielgemeinschaft, wählen einen Namen und legen Ihr Symbol fest. Die gesamte Verwaltung, etwa die Aufnahme neuer Mitglieder oder Verabredung zu Duellen mit anderen Clans, läuft webbasiert ab. Gründen Sie einen Clan, können Sie unter verschiedenen Kreaturen für Ihr Team einen Favoriten wählen. Die Eigenschaften der Titanen sind zwar recht ausgewogen, doch sollten Sie bei der Wahl auch Ihre Clan-Philosophie berücksichtigen: Kampfhungrige Teams greifen zu Tiger, Leopard oder Löwe, während gutmütige Defensivgötter mit Schildkröte oder Kuh besser bedient sind. Die Grundausbildung hat der Geselle bereits intus, so dass Sie ihm nicht sämtliche Basiskenntnisse, beispielsweise Fressen, beibringen müssen. Fortgeschrittene Zaubersprüche und Verhaltensweisen lernt die Kreatur allerdings von Ihnen. Wie Sie ihr das vermitteln oder wer sich um das Tier kümmert, ist Sache des Clans.

Treten Clans gegeneinander an, erhält das siegreiche Team eine bestimmte Menge an so genannten Credits gutgeschrieben. Für eine bestimmte Anzahl davon darf sich der Clan eine neue Kreatur oder Gimmicks kaufen. Darüber hinaus erfasst ein zentraler Server zahlreiche Statistiken und führt eine Clan-Rangliste. Auch für jeden einzelnen Spieler sammelt und speichert Lionhead relevante Daten. Das ist besonders für die

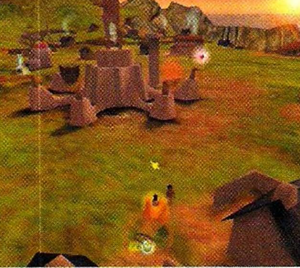
So funktioniert der **Mehrspielermodus**

Bei gleich starken Kreaturen entscheidet Teamwork über Sieg und Niederlage. Hier ein Beispiel für die Zusammenarbeit von vier Spielern.

Ganz wichtig ist es, so schnell wie möglich kampfbereit zu sein. Das könnte gleich nach dem Start wie unten beschrieben aussehen. Diese Aufgabenteilung muss natürlich nicht für das ganze Spiel gelten, gerade für den Anfang hat sie sich aber bewährt.




Spieler 1: Übernimmt die Kreatur und führt sie an der Leine ins nächste Dorf, um die Einwohner friedlich oder mit Gewalt zu konvertieren. Allein die Größe des Titanen reicht oft aus, um die Menschen zu beeindrucken.



Spieler 2: Kümmert sich um das Dorf, das Sie am Anfang besitzen, und bestimmt sofort mehrere Männlein und Weiblein, die für Nachwuchs sorgen sollen. Bei Bedarf sollte auch das eigene Lager mit Holz und Nahrung gefüllt werden.



Spieler 3: Sorgt für Zauberenergie, indem er die Dorfbewohner zum Anbeten schickt und sie mit Nahrung versorgt. Anschließend gezieltes Opfern (Tiere, Bäume, Menschen), um Spieler 4 schnell mit Power zu versorgen.



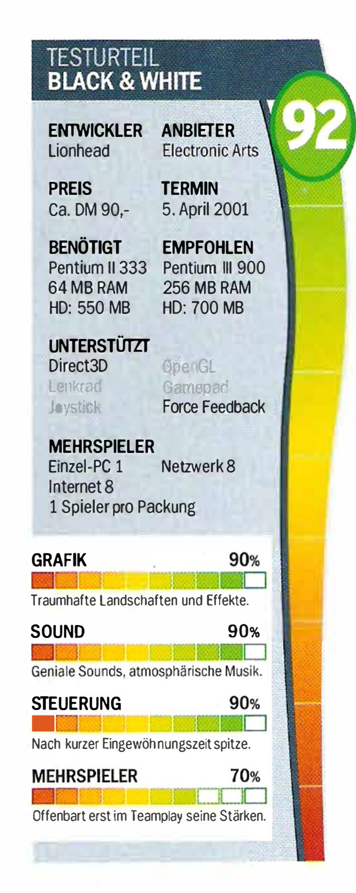
Spieler 4: Unterstützt Spieler 1 bzw. die Kreatur bei der Konvertierung der Dörfer, je nach Situation und Einflussbereich entweder mit Zaubern, Auffüllen des Dorflagers oder dem Werfen mit Gegenständen.

Partien interessant, die Sie mit der eigenen Kreatur und ohne Clan bestreiten. Denn so sehen Sie bereits vor Spielbeginn anhand des Profils der potenziellen Gegner und ihrer Titanen in einem Infofenster, ob Sie es mit ihnen aufnehmen sollten. Gegen stark überlegene oder stark unterlegene Gegner kommt Frust oder Langeweile statt Spielspaß auf. Detaillierte Auskunft über die Kreatur eines anderen Spielers gibt eine Homepage, die für jeden Titanen angelegt und nach jeder Partie aktualisiert wird.

Die Verkaufsversion wird zunächst lediglich magere drei Mehrspielerkarten enthalten. Allerdings versprechen die Entwickler regelmäßigen Nachschub. Starten Sie den Mehrspielermodus über Internet, bietet der Map-Server von Lionhead alle Karten zum Download, die Sie noch nicht haben. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie diese tatsächlich installieren wollen oder nicht. Damit Sie nicht die Katze im Sack kaufen, wird jede Karte als Miniversion angezeigt; zusätzliche Informationen geben Auskunft über Anzahl der Spieler und Besonderheiten. Steigen Sie in ein Spiel ein, ohne dass Sie die entsprechende Karte haben, lädt das Programm, ähnlich wie bei **Unreal Tournament**, die entsprechende Karte runter.

Eine weitere Mehrspielervariante ist der Skirmish-Modus, der Partien gegen computergesteuerte Rivalen ermöglicht. Da hier etliche Zaubersprüche viel eher als in der Kampagne verfügbar sind und der PC-Gott recht gutmütig agiert, ist Skirmish zum Trainieren der Kreatur bestens geeignet. Gerade wenn Sie massive Probleme in der Kampagne haben, schafft das Lehren von fortgeschrittenen Sprüchen oft die Lösung, vor allem wenn es um das Beeindrucken von fremden Dörfern geht. Als weiterer Modus ist eine komplexe **Black&White**-Welt geplant, in der sich hunderte Spieler gleichzeitig nebeneinander tummeln. Wann dieses „**Black & White** Universe" startet und welche Features es enthalten wird, steht noch in den Sternen. GEORG VALTIN


SITZSTREIK Für derartig besinnliche Momente haben Sie im Kampf gegen menschliche Gegner leider kaum Zeit.



MEINUNG
FLORIAN STANGL



Black & White ist für mich schon jetzt das Spiel des Jahres!

Black & White ist das genialste Spiel, das mir seit Pong untergekommen ist. Basta. Der Einzelspielermodus ist richtungsweisend für die gesamte Branche, die Steuerung bahnbrechend und die Atmosphäre vorbildlich. Schade nur, dass der Mehrspielermodus da nicht so ganz mithalten kann. Je mehr Mitspieler, desto besser – für Nicht-LAN-Party-Gänger und internetlose Zeitgenossen offenbart sich der Reiz der durchaus unterhaltsamen Götterscharmützel nämlich nur teilweise. Mal sehen, ob Lionhead da im Anschluss an die Veröffentlichung des Spiels nachbessern kann.
Trotzdem: Wer Black & White nicht mag, hat ein Problem mit seinem Hobby. Die beispiellose Komplexität ist an sich schon ein wahrer Albtraum für Designer, Programmierer und Beta-Tester. Dennoch ist Black & White weitestgehend bugfrei und dabei noch besonders unterhaltsam. Für mich schon jetzt das Spiel des Jahres!



Fallout Tactics



ENDZEIT-TRISTESSE Grafisch dominieren szenariobedingt Grau- und Brauntöne – zwar nicht sonderlich hübsch, aber stimmungsvoll.



BLUTBAD Der Gewaltfaktor lässt sich in der englischen Version frei regeln, die deutsche Ausgabe wird zwangsentschärft.

Als Rollenspiel glänzte Fallout mit seinen Kampfszenen. Ohne Abenteuer kann die Taktik nicht ganz bestehen.

Zwar konnte man die Rollenspielserie **Fallout** auch nahezu gewaltlos lösen, aber mal ehrlich: Am spaßigsten waren doch immer noch die rundenbasierten Schießereien mit Mutanten, Riesenskorpionen und Gesetzlosen. Mit **Fallout Tactics** kehrt Interplay nun in das post-apokalyptische Amerika der Zukunft zurück. Sie führen eine Gruppe von bis zu sechs Rekruten der Brotherhood of Steel durch eine Kampagne mit 20 Missionen. Mal müssen Sie einen gefangenen Stammesfürsten befreien, mal ein Versorgungsfahrzeug eskortieren, mal einen Aufstand niederschlagen. Von den Rollenspiel-Vorgängern sind neben dem Szenario nur die Charakterwerte geblieben. Ihre Recken verfügen über Eigenschaften wie Ausdauer oder Treffsicherheit, die mit zunehmender Erfahrung besser werden. Leider entwickeln die Soldaten dabei kein Eigenleben wie die Söldner aus dem Genrekollegen **Jagged Alliance 2** mit ihren zynischen Kommentaren. Neue Ausrüstung klauen Sie entweder von Gefallenen oder tauschen sie zwischen den Einsätzen im Hauptquartier ein, wo Sie auch neue Mitglieder werben können. Das Waffenarsenal reicht vom primitiven Holzprügel über Sturmgewehre Marke AK-47 bis hin zu ausgewachsenen Laserwummen. In späteren Einsätzen dürfen Ihre Mannen auch mal im Jeep durch die Pampa pflügen oder den zahlreichen Feinden sogar mit einem Panzer heimleuchten.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL FALLOUT TACTICS

79

ENTWICKLER Micro Forte	**ANBIETER** Virgin
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 266, 64 MB RAM, HD: 745 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 650, 128 MB RAM, HD: 1.650 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC –, Netzwerk 18, Internet 18
1 Spieler pro Packung

GRAFIK	60%
Triste Iso-Grafik, nette Animationen.	
SOUND	60%
Gute Synchronisation, aber wenig Sprache.	
STEUERUNG	70%
Die Inventarverwaltung ist etwas hakelig.	
MEHRSPIELER	80%
Ein Fest für Rundentaktiker.	

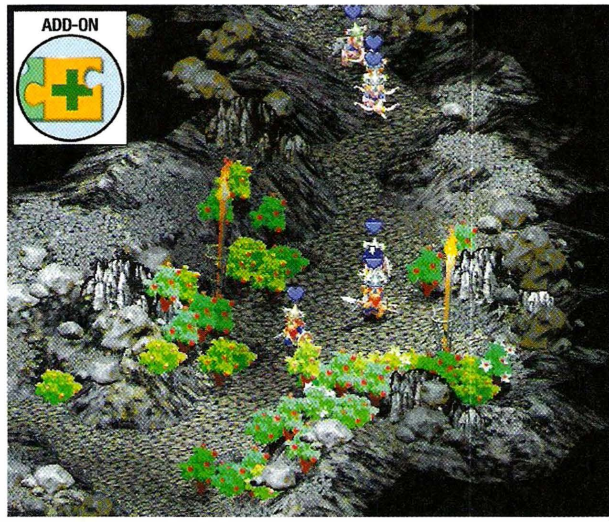
MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Fallout Tactics erreicht leider zu keiner Zeit die Klasse von Jagged Alliance 2.

Ach, was hatte ich mich auf **Fallout Tactics** gefreut. Und nun sitze ich hier nach einem mäßig spannenden Wochenende fast schon gelangweilt vor meinem Rechner. Das größte Problem von **Fallout Tactics** ist die Gegner-KI. Fast alle Schusswechsel laufen gleich ab. Man nehme einen Charakter mit guten Tarn-Eigenschaften, suche sich eine Deckung und knipse von dort in aller Seelenruhe einen Bösewicht nach dem anderen aus. Wenn diese sich mal zu einem Gegenangriff entscheiden (was selten genug vorkommt), laufen sie garantiert voll ins Sperrfeuer meiner Rückendeckung. Die heimelige Endzeit-Atmosphäre, das variantenreiche Missionsdesign und die vielen Waffen, Vehikel und Charakterwerte machen das nur bedingt wieder wett. Ein Glück, dass ich mich nach der durchwachsenen Kampagne im exzellenten Mehrspielermodus austoben kann.

Cultures

Die Rache des Regengottes



MUNKELN IM DUNKELN Auf der Suche nach einem Schamanen durchqueren unsere mutigen Wikinger ein Höhlenlabyrinth.

Die Missions-CD zum Aufbau-Hit bringt neues Missionsfutter für Hobby-Wikinger.

Cultures glänzte vergangenes Jahr mit vielen neuen Ideen und sahnte das PC-Games-Prädikat „Spiel des Monats" ab. Funatics' offizielles Add-on zum eben als Budget-Titel erschienenen Aufbaustrategiespiel bringt eine komplett neue Kampagne und sieben Missionen, in denen abermals die lieb gewonnenen Wikinger die Hauptrolle spielen. Die Indianer, im Hauptprogramm oft Ihre Erzfeinde, sind Ihnen nun deutlich freundlicher gesinnt. Bei verbündeten Stämmen können Sie gegen einen kleinen Obolus Söldner rekrutieren, die deutlich kräftiger zulangen als Ihre eigenen Helmträger. Neben den üblichen Aufbaumissionen bringt die Missions-CD auch Spezialaufträge. So müssen Sie sich einmal mit einem kleinen Soldatentrupp einen Weg durch ein Labyrinth bahnen, um einen weisen Schamanen zu finden. Auch Multiplayer-Fans bekommen Nachschub, allerdings stehen leider nach wie vor nur die Wikinger zur Auswahl. Echte **Cultures**-Fans können Ihr Sparschwein getrost um 30 Märker für **Die Rache des Regengottes** erleichtern.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
CULTURES ADD-ON

86

ENTWICKLER Funatics	**ANBIETER** THQ
PREIS Ca. DM 30,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 266 64 MB RAM HD: 280 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 600 128 MB RAM HD: 280 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 6, Internet 6
6 Spieler pro Packung

GRAFIK 70%
Nicht mehr ganz zeitgemäß, aber gut.

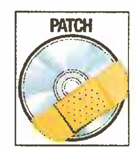
SOUND 70%
Eingängige Musikstücke und nette Effekte.

STEUERUNG 70%
Braucht etwas Zeit zum Eingewöhnen.

MEHRSPIELER 80%
Futter für den guten Mehrspielermodus.

PLAY THE GAME







Die Siedler 4

Blue Byte bügelt Fehler aus und liefert fehlende Features nach. Wir haben **die neueste Version einem Nachtest unterzogen.**



SCHIFFSDUELLE Sind auch in Mehrspielerpartien eine seltene Angelegenheit.



RAUCHENDE SCHLOTE Im Wirtschaftmodus kommt es auf möglichst effektive Warenproduktion an.

BEWEGUNGSKÜNSTLER Die Animationen, wie die der Zimmermänner im Bild, sind allererste Sahne.

Nicht nur in der PC-Games-Redaktion gab es lange Gesichter, als sich **Die Siedler 4** erstmals im Netzwerk bewähren sollte. Auch tausende Käufer mussten enttäuscht feststellen, dass Blue Byte versprochene Mehrspielermodi schlichtweg vergessen hatte. Damit noch nicht genug, liefen insbesondere Internetpartien äußerst instabil, und auch Solo-Siedler hatten mit zahlreichen technischen Unzulänglichkeiten zu kämpfen. Der noch am Tag der Veröffentlichung erschienene erste Patch half kaum weiter. Im Gegenteil, plötzlich ließen sich zuvor angelegte Spielstände nicht mehr laden. Etwa eine Woche später gehörten solche Spielspaßbremsen dank eines zweiten Patches der Vergangenheit an. Das aktuelle Update (auf unserer CD und DVD) lieferte endlich die vermissten Mehrspielerarten nach. Über den Wirtschaftsmodus werden sich vor allem friedliebende Spieler freuen: Zwei Teams siedeln eine Stunde lang um die Wette, wer danach in vier von sieben zufällig ausgewählten Warenkategorien mehr produziert hat als der Gegner, darf sich die Siegeslorbeeren aufsetzen. Im Kooperationsmodus verbünden sich dagegen die menschlichen Spieler gegen einen übermächtigen Computergegner. Auch technisch gibt es kaum noch etwas zu meckern: Während unseres Tests stürzte **Die Siedler 4** kein einziges Mal ab. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
DIE SIEDLER 4

85

ENTWICKLER Blue Byte	**ANBIETER** Blue Byte
PREIS Ca. 80,- DM	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 233, 64 MB RAM, HD: 210 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 650, 128 MB RAM, HD: 370 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC – Netzwerk 8
Internet 8
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 80%
Die Detailverliebtheit ist unerreicht.

SOUND 80%
Sie dürfen eigene Musikstücke einbinden.

STEUERUNG 70%
Das Interface ist nicht immer perfekt.

MEHRSPIELER 70%
Im Internet erst ab ISDN erträglich.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Warum nicht gleich so, Blue Byte? So macht Siedeln wieder Freude.

Das neueste Update dürfte die aufgewühlten Siedler-Gemüter nach dem Debakel am Release-Tag wieder beruhigen. Ohne Abstürze oder größere technische Probleme und mit den versprochenen Mehrspielermodi sorgt der vierte Teil der Wusel-Saga für ungetrübte Aufbaufreuden. Mit der unerreichten Mischung aus komplexer und doch leicht erlernbarer Wirtschaftssimulation, Städteplanung und Echtzeit-Schlachten ziehen mich **Die Siedler** stundenlang in ihren Bann. Das einzige, was ich nach wie vor zu beklagen habe, sind die wenigen Neuerungen zum Vorgänger. Den Mehrspielerpartien kann ich im Gegensatz zu den spannenden Kampagnen nicht so viel abgewinnen: zu lange Aufbauphase, zu wenige strategische Möglichkeiten. Bleibt zu hoffen, dass Blue Byte auch noch jenen verbliebenen Kunden helfen kann, die sich im **Siedler**-Forum noch immer über Bugs und Crashes beklagen.

TV Star



LET'S PARTY Nach Dienstschluss sind bedingt lustige Partys angesagt – inklusive schneeweißer Rauschmittel und anderer Klischees.

Der Weg zum Star ist steinig – erst recht, wenn Sie dieses langweilige Spiel als Sprungbrett verwenden.

So oberflächlich wie die blitzlichtbesessene Welt des Showbiz ist auch **TV Star**. Als aufstrebender Künstler tapsen Sie durch ein buntes 2D-Bürogebäude und versuchen, zum Star zu avancieren. Weil sich das Spiel mit einem Augenzwinkern an die Thematik annähert, passiert das überwiegend mit unlauteren Mitteln: Sie missbrauchen beispielsweise den Akt des Beischlafs, um weibliche Vorgesetzte zu erpressen. Auch nicht gerade die feine Englische: Schmutziges Gerüchtetauschen in der Mittagspause. Sie legen Bares hin, um peinliche Geheimnisse aufzuschnappen und selbige herauszuposaunen – das schädigt den Ruf anderer und bringt Ihnen Pluspunkte. Ansonsten fordern Sie Arbeitskollegen zum Quiz heraus, hinter dem sich nicht mehr als handelsübliches Rätselraten mit allgemeinen Themen verbirgt. Wer solche Frage- und Antwortspielchen meistert, klettert die Karriereleiter weiter nach oben: Sie werden vom Putzmann zum Hausmeister befördert, sind irgendwann Techniker und dürfen am Ende als Showmaster ein ruhmreiches Dasein fristen. So weit bringen es vermutlich aber nur die wenigsten: Sich durch den 2D-Pixelbrei zu klicken und Rätsel zu knacken, langweilt – da ist das Gequatsche der **Big Brother**-Semiprominenten im Fernsehen lustiger. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
TV STAR

ENTWICKLER Vision Park	**ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium I 166, 32 MB RAM, HD: 500 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 500 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet -
1 Spieler pro Packung

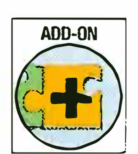
GRAFIK 30%
Urzeitliche 2D-Grafik, absolut langweilig.

SOUND 50%
Peinliche Sprachausgabe, die belustigt.

STEUERUNG 70%
Keine Schwächen, aber auch keine Stärken.

MEHRSPIELER -%
Keine Wertung möglich.

30



Die Sims:
Party ohne Ende

In der zweiten Zusatz-CD veranstalten Ihre virtuellen Lieblinge **rauschende Feste, die der Nachbarschaft in unvergesslicher Erinnerung bleiben.** Und das alles garantiert ohne anschließenden Kater!



EINGESPERRT Wenn der Hausherr die Anlage aufdreht, stürmt die holde Weiblichkeit aufs Parkett. Ganz Wagemutige liefern eine Tanzeinlage im Käfig.



VERLEIHT FLÜGEL Während sich die Gastgeberin auf dem elektrischen Bullen vergnügt, unterhält ein Stripper die übrige Party-Gesellschaft.

Familie Presley lässt es krachen. Hausherr Elvis malträtiert das Mischpult, während seine Frau im Tanzkäfig die Hüften kreisen lässt. Als die Party ihren Höhepunkt erreicht, entsteigt plötzlich eine knackige Stripperin einer überdimensionalen Torte und verdreht den anwesenden Herren die Köpfe. Das jüngste Add-on zu Maxis' Lebenssimulation **Die Sims** bringt Leben in Ihre virtuelle Bude. Neben unverzichtbaren Party-Utensilien wie Pfirsichbowle oder einem elektrischen Bullen bietet die Zusatz-CD eine Fülle an neuen Möbeln, Klamotten, Tapeten und Charakteren. Western-Fans dürfen sich ihr Eigenheim nun beispielsweise mit Kuhfell-Sofas und -Sesseln einrichten oder zünftige Stierhörner an die Wand hängen. Neue Karrierezweige gibt es zwar nicht, dafür helfen die wilden Partys beim Pflegen und Erneuern von Freundschaften und erleichtern somit den Aufstieg in jenen Berufen, die einen großen Bekanntenkreis benötigen.

Auf der anderen Seite können solche Feiern aber auch nach hinten losgehen: Wer sich spießige Nachbarn einlädt, stößt mit allzu derben Späßen schnell auf Unverständnis. Davon abgesehen verläuft der Alltag Ihrer Schützlinge genauso wie im ursprünglichen Spiel: Sie arbeiten am Aufstieg Ihres Sims, indem Sie mit ihm (oder ihr) neue Freunde kennen lernen und die körperlichen und geistigen Attribute verbessern. Großfamilien, WGs, Singles – alles ist möglich. SASCHA GLISS



TESTURTEIL
DIE SIMS: PARTY OHNE ENDE

79

ENTWICKLER Maxis	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. DM 40,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 233, 32 MB RAM, HD: 300 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 500 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet -
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 80%
Witzig animierte, abgefahrene Grafiksets.

SOUND 70%
Neue Party-Sounds und Musikstücke.

STEUERUNG 80%
Typisch Sims: unkompliziert und intuitiv.

MEHRSPIELER -%
Keine Wertung möglich.

MEINUNG
SASCHA GLISS

Originieller Nachschub für Sim-Züchter und Party-Löwen.

Keine einzige neue berufliche Laufbahn?! Buh! Im Vergleich zum umfangreicheren ersten Add-on (Das volle Leben) kann Party ohne Ende nicht ganz mithalten. Immerhin bringen witzige Goodies wie Bullenreiten, DJ-Mischpult oder Stripper-Torte frischen Schwung ins Spiel – und das nicht nur bei den Feten, denn viele der neuen Gegenstände finden auch im alltäglichen Leben der Sims Verwendung. Doch die meisten Utensilien dienen in der Tat – wie der Name schon sagt – der Organisation und Durchführung rauschender Feste. Wer **Die Sims** nach wie vor auf der Festplatte hat und sich damit als echter Fan outet, erhält für minimal überteuerte 40 Mark ein Add-on voller irrer Überraschungen. Bis man all die abgefahrenen Gimmicks eingebaut und ausprobiert hat, vergehen viele lustige Abende.

Sudden Strike Forever



HOHE BERGE Die deutschen Paks auf der Anhöhe erhalten einen Bonus gegen Ziele, die niedriger stehen.

HERBSTSTIMMUNG Eine amerikanische Panzertruppe ist in einem Waldstück in einen Hinterhalt geraten. Die deutschen Raketenwerfer eröffnen das Feuer.

BAZOOKA Verschanzte Fußsoldaten können mit ihren Panzerfäusten sogar Tanks in Gefahr bringen.



Nach der misslungenen Mission-CD Blitzschlag kommt mit dem offiziellen Add-on **ein echter Leckerbissen.**

Trotz der zahlreichen Modifikationen, die die **Sudden Strike**-Community im Internet bereitstellt, ließ der Überraschungshit in seiner ursprünglichen Form einige Features und Einheiten schmerzlich vermissen. Das ändert sich nun mit dem Add-on **Sudden Strike Forever**. Neben insgesamt 30 neuen Einheiten für alle vier Parteien des Konflikts wird vor allem der nun in drei Stufen einstellbare Schwierigkeitsgrad den Beifall der Spieler ernten.

Mit zwölf neuen Einzelspielermissionen in vier Kampagnen, zehn Mehrspielerkarten und neuen Einsatzgebieten, wie der afrikanischen Wüste, bietet die Erweiterung genügend Missionsfutter für unausgelastete Freizeit-Kommandeure. Die dürfen sich in den Kämpfen auf zahlreiche Verbesserungen freuen: Zwar unterscheiden sich die Missionsziele praktisch nicht von denen des Originals (Vernichtung des Gegners, Halten eines Gebietes), aber die Navigation der Einheiten funktioniert nun deutlich besser und die Vehikel wurden mit einem Rückwärtsgang ausgestattet. Für mehr Übersichtlichkeit sorgen Icons, die erscheinen, sobald Sie einen beladenen Transporter anklicken. Die Symbole zeigen an, wie viele und welche Art von Fußsoldaten in dem Fahrzeug Platz genommen haben. Besonders kreative Schlachtenlenker toben sich im mitgelieferten Missionseditor aus und kreieren am Reißbrett komplett neue Schlachten. SASCHA GLISS



TESTURTEIL SUDDEN STRIKE FOREVER

ENTWICKLER Fireglow	**ANBIETER** CDV
PREIS Ca. DM 60,-	**TERMIN** 06. April 2001
BENÖTIGT Pentium 233, 32 MB RAM, HD: 270 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 500, 64 MB RAM, HD: 470 MB

79

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGl, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 12, Internet 12, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK 80%
Gewohnt schicke 2D-Landschaften.

SOUND 80%
Stilechte Sprachausgabe und Musik.

STEUERUNG 80%
Unproblematisch und leicht verbessert.

MEHRSPIELER 80%
Genial: Bis zu 12 Hobby-Generäle im Netz.

MEINUNG
SASCHA GLISS



Sudden Strike Forever – ein Pflichtkauf für den Strategen.

Sudden Strike Forever stellt ein rundum gelungenes Add-on dar und wertet das Spielerlebnis dank zahlreicher Neuerungen deutlich auf. Frische Einheiten wie der General eröffnen dem Spieler eine Vielzahl bisher unbekannter taktischer Möglichkeiten. Andere Verbesserungen, wie die neuen Transport-Icons, sorgen dafür, dass das Kommandieren insgesamt leichter von der Hand geht als bisher. Erfreulicherweise wirken sich die meisten Änderungen nicht nur auf die neuen Missionen aus, sondern kommen auch in den ursprünglichen Kampagnen zum Tragen. Einziger Kritikpunkt ist der immens hohe Schwierigkeitsgrad, der Ihnen auch auf der niedrigsten Stufe viel taktisches Feingefühl und Geduld abverlangt. Der mitgelieferte Missionseditor war in unserer Vorabversion leider noch nicht implementiert und kann daher auch nicht bewertet werden.

Classics





ECHTE GOURMETS
Die Wikinger schlemmen gerne. Mühle und Bäcker stellen den Nachschub sicher.

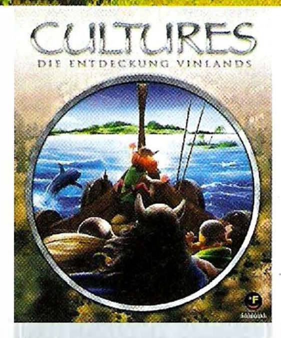
ALLERLIEBST
Die witzig gezeichneten Comic-Wikinger samt ihren windschiefen Strohhütten gehören zu den optischen Glanzpunkten.

Cultures

Das putzige Aufbauspiel aus dem Hause Funatics glänzt mit Innovationen, von denen Siedler-4-Spieler träumen.

Erst ein halbes Jahr ist es her, da krönte PC Games **Cultures** zum Spiel des Monats. Was auf den ersten Blick nach einem weiteren **Siedler**-Klon aussah, entpuppte sich schnell als spannender Aufbauhit mit vielen frischen Ideen. Sie führen einen Stamm von Wikingern von den eisigen Gestaden Grönlands über die Rockies bis nach Mittelamerika. Von Land zu Land bauen Sie Dörfer auf und sorgen für Nahrung, Werkzeuge und Kleidung. Ihre kleinen Schützlinge sind nicht nur immer wuselnde Arbeitsmaschinen wie in **Die Siedler**. Sie brauchen Essbares zwischen die Zähne, ein Dach über dem Kopf, sie erlernen Berufe, gehen einkaufen oder arbeiten, heiraten und vermehren sich fröhlich, kurz: Sie besitzen ein Eigenleben. Wer nicht ständig das Wohl seiner Bürger im Auge behält, bekommt es bald mit Streiks zu tun. Die Wirtschaft am Brummen zu halten und sich nebenbei noch mit feindlich gesinnten Stämme herumzuschlagen, ist eine echte Herausforderung. Aufbaufans, die **Cultures** noch nicht ihr Eigen nennen, müssen zum Budgetpreis einfach zuschlagen! Oder sie greifen gleich zur Luxuspackung, in der neben dem Hauptprogramm noch die jüngst erschienene Missions-CD steckt (Test auf Seite 125).

Anbieter .... THQ
Preis .... Ca. DM 50,-

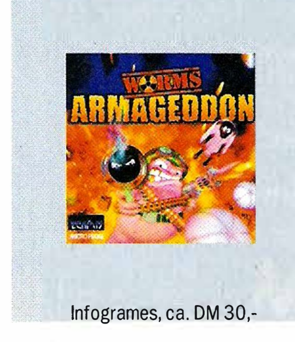


Wussten Sie schon, dass ...

- ... einige Mitarbeiter des **Cultures**-Teams zuvor bei Blue Byte **Die Siedler 2** geschaffen haben?
- ... es auf der offiziellen Website www.cultures.de einen witzigen Weihnachtsbonuspack als Gratis-Download gibt?
- ... die echten Wikinger tatsächlich bis nach Amerika vorgedrungen sind?

Gut & Günstig:

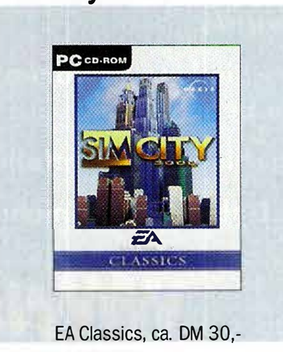
Worms Armageddon



Infogrames, ca. DM 30,-

Erst kürzlich erschien mit **Worms World Party** der vierte Teil von Team 17s berühmter Würmer-Serie. Der zwei Jahre alte Vorgänger macht auch nicht weniger Spaß – und das zum Freundschaftspreis! Besonders im Mehrspielermodus kann der witzige Strategie/Action-Mix als Partyspaß überzeugen.

Sim City 3000



EA Classics, ca. DM 30,-

Die **Sim City**-Reihe gehört zu den Strategie-Klassikern schlechthin. Und das zu Recht: Die Städte-Simulation zieht sowohl Aufbaunaturen als auch Wirtschaftssimulanten voll in ihren Bann. Die Budget-Version enthält zwar leider nicht die Germany-Edition, Sie finden aber nahezu alle Add-ons gratis im Internet.



THOMAS WEISS FLORIAN STANGL

Rosige Aussichten für PC-Spieler



GRAFIKPOWER Die Bildschirmfotos zeigen das, was aus dem Schleichfahrt-Nachfolger Aquanox irgendwann im Herbst dieses Jahres werden könnte.

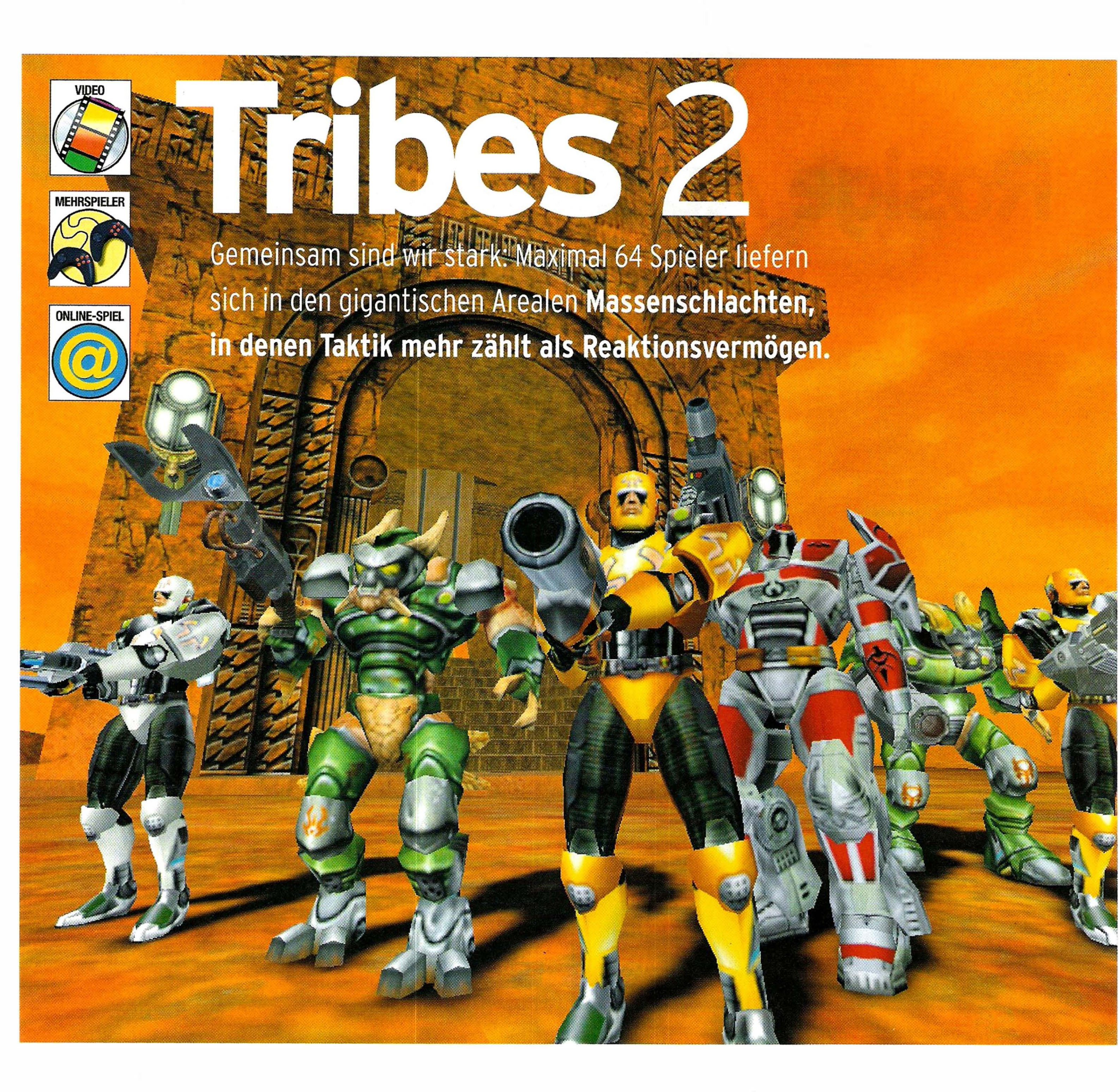
Konsolen-Fans reiben sich schon hämisch die Hände. Kein Wunder: Sämtliche Xbox-Spiele ziehen in Sachen Grafikqualität gnadenlos an aktuellen PC-Titeln vorbei. Was viele jedoch vergessen: Bis die Xbox am Ende des Jahres erscheint, dreht sich die Hardware-Spirale im Eiltempo weiter. Wenn Sie das visuell opulente **Halo** auf Microsofts „Wunderkonsole" spielen können, ist eine GeForce3 für viele PC-Besitzer schon Normalität. Und wer weiß: Vielleicht steht die nächste Grafikkartengeneration dann auch schon in den Startlöchern. Sollten sich die Spiele-Entwickler zudem dazu durchringen, endlich verstärkt auf T&L-Unterstützung zu setzen, brauchen PC-Anhänger nichts zu fürchten. Fest steht: Was Xbox, Nintendos Gamecube & Co in Zukunft leistungsmäßig zustande bringen, wird in absehbarer Zeit auch auf einem PC möglich sein – einen dicken Geldbeutel natürlich vorausgesetzt. Und mit **Unreal Warfare**, **Doom 3** und **Aquanox** sind schon einmal drei sehr viel versprechende Titel in der Pipeline, die exzessiven Gebrauch der neuen GeForce3-Technologie machen werden.

Die PC-Games-Referenzen: ACTION

Titel	Beschreibung	Platzierung Leserchart	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Unreal Tournament	Ego-Shooter	4	92	09/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Dark Project 2 – The Metal Age	Action-Adventure	69	91	05/00	Eidos Interactive, ca. DM 80,-
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	25	91	12/98	Havas Interactive, ca. DM 70,-
No One Lives Forever	Ego-Shooter	10	91	01/01	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Clive Barker's Undying	Ego-Shooter	45	89	04/01	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Deus Ex	Action-Adventure	33	89	08/00	Eidos Interactive, ca. DM 80,-
System Shock 2	Action-Adventure	125	89	10/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Half-Life: Gunman Chronicles	Ego-Shooter	27	88	12/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
Rayman 2 – The Great Escape	Jump & Run	118	88	12/99	Ubi Soft, ca. DM 80,-
B-17 Flying Fortress 2	Flugsimulation	46	87	01/01	Infogrames, ca. DM 80,-
Mechwarrior 4: Vengeance	Kampfroboter	9	85	01/01	Microsoft, ca. DM 90,-
Star Trek: Voyager – Elite Force	Ego-Shooter	15	85	10/00	Activision, ca. DM 80,-
Tribes 2	Multiplayer-Shooter	NEU	85	05/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
Drakan	Action-Adventure	47	84	10/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Unreal	Ego-Shooter	21	84	08/98	Infogrames, ca. DM 30,-
Counter-Strike 1.0	Taktik-Shooter	3	84	02/01	Havas Interactive, ca. DM 30,-
Outcast	Action-Adventure	114	84	08/99	Infogrames, ca . DM 30,-
Starlancer	Weltraum-Action	121	84	06/00	Microsoft, ca. DM 90,-
Tomb Raider 2	Action-Adventure	188	83	12/97	Eidos Interactive, ca. DM 30,-
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Action-Adventure	72	82	11/00	Take 2, ca. DM 80,-

HIGHLIGHTS

SEITE



Tribes 2

Gemeinsam sind wir stark: Maximal 64 Spieler liefern sich in den gigantischen Arealen Massenschlachten, in denen Taktik mehr zählt als Reaktionsvermögen.

Einzelgänger können einpacken, wenn sie sich ins **Tribes**-Universum wagen. Blumentöpfe gewinnt nur derjenige, der neben schnellen Reflexen auf Teamwork setzt: Wenn sich drei rivalisierende Stämme in den gigantischen Außenwelten bekriegen, sind taktisches Vorgehen und Gruppenarbeit angesagt. Fragen im Sekundentakt, also das klassische Deathmatch alleine oder im Team, das gibt's zwar auch, harmoniert aber nicht mit dem strategischen Anstrich von **Tribes 2**. Die populäre Fähnchenhatz steht daher im Vordergrund: Capture the Flag heißt der Spielmodus, in dem Sie die eigene Flagge schützen und die feindliche mopsen sollen, um Punkte zu bekommen.

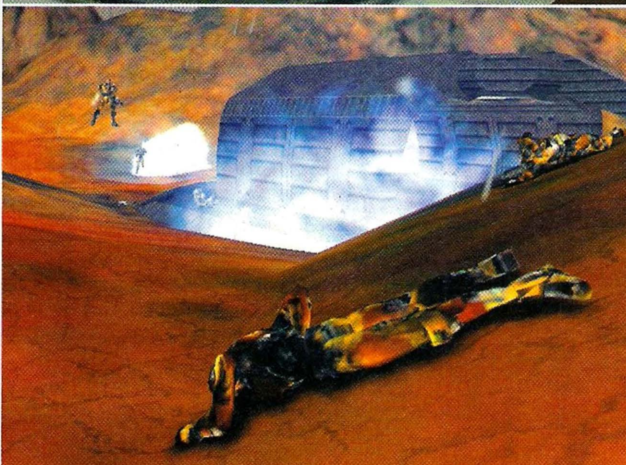
> Der **strategische Aspekt und die enorme Vielfalt an Waffen** machen Tribes 2 zum deftigen Actionspiel.

Und das ist komplexer, als man es von Genre-Kollegen wie **Unreal Tournament** kennt. Letzteres zelebriert unkomplizierte Action, **Tribes 2** dagegen bietet weitaus mehr Gegenstände, die den Spielablauf kniffliger gestalten. Sie rüsten sich aus mit Minen, diversen Granaten oder gar beweglichen Geschütztürmen, die Sie möglichst clever platzieren sollten. Ein geschickt angebrachter Schießapparat – etwa hinter den Eingangstoren der eigenen Basis – ist das A und O einer guten Verteidigung. Die Anzahl der verfüg-

IM VISIER Der feindliche Geschützturm hat uns im Visier und verschießt tödliche Geschosse – ohne Ablenkungsmanöver seitens der anderen Mitspieler ist hier fast kein Durchkommen.



DIGITALE UMKLEIDEKABINE In der Inventarsstation kriegen Sie die Ausrüstung spendiert, die Sie aus vielen Voreinstellungen wählen dürfen.



BODYCOUNT Im Deathmatch ballern Sie, was das Zeug hält – da ist von Taktik keine Spur.

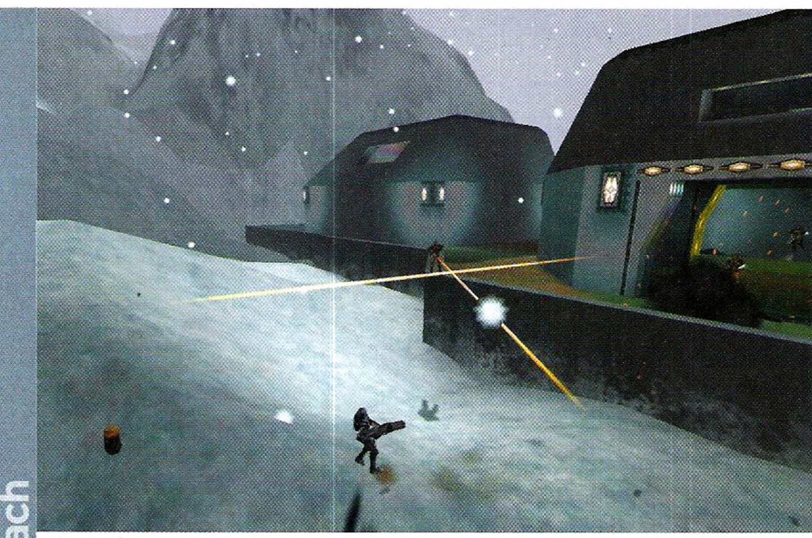
baren Werkzeuge orientiert sich an der Spieleranzahl: Je mehr Figuren auf Ihrer Seite kämpfen, desto weniger Zusatzhilfen wie mobile Kanonen stehen zur Verfügung. Um die gegnerische Basis zu knacken und deren Banner zu rauben, ist gewieftes Vorgehen Pflicht. Wer einfach nur ziellos auf die Widersacher zurennt, segnet schnell das Zeitliche. Taktiker überlegen, sprechen sich ab und agieren gemeinsam: Da schlüpfen Kämpfer in schwere Rüstungen und stecken an der Front die meisten Treffer ein, während Heckenschützen aus dem Hinterhalt angreifende Widersacher ausknipsen und die getarnten Einheiten das feindliche Hauptquartier infiltrieren. Damit das reibungslos klappt, ist viel Übung vonnöten – und ein Befehlshaber, der für die Koordination sorgt: Sie rufen per Tastendruck eine Übersichtskarte auf, die sämtliche Verbündete anzeigt. Hier lassen sich Weg-

Warum **kein Testcenter?**

Zum Zeitpunkt unseres Tests befand sich **Tribes 2** noch in der Beta-Phase. In diesem Stadium werden Bugs ausfindig gemacht und eine ausgewogene Spiel-Balance sichergestellt. Zahlreiche Patches, die allerhand Änderungen am Spiel vornahmen, waren die Folge: Vor allem stießen Voodoo5-Benutzer auf Probleme: Die Framerate ging zuweilen arg in die Knie, sogar das Herunterregeln der Grafikdetails konnte keine Besserung bewirken. Weil dieser Fehler bis zum Erscheinen des Spiels ausgebügelt und die Performance noch optimiert werden soll, konnten wir **Tribes 2** keinem ausführlichen Hardware-Test unterziehen – das Testcenter liefern wir deshalb in der nächsten Ausgabe nach.

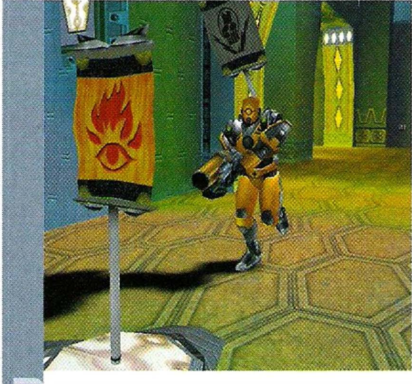
Die Spielregeln in Tribes 2

Deathmatch



Fast jeder kennt es: das klassische Deathmatch. Wer stirbt, verliert – wer sterben lässt, gewinnt. Spieler in **Tribes 2** rüsten sich an einer Inventarstation mit den gewünschten Wummen aus; in **Unreal Tournament** (UT) oder **Quake 3: Arena** (Q3A) sind die Ausrüstungsgegenstände quer über die Levels verstreut. Wo macht's nun am meisten Spaß? Definitiv nicht in **Tribes 2** – Sterben im Sekundentakt ist eben nichts für Taktiker, zumal die offenen Areale wenig Raum für Überraschungsmomente lassen.

Capture the Flag



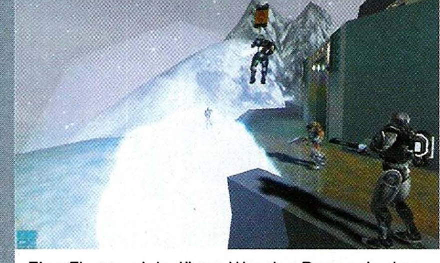
Das Herzstück von **Tribes 2**. In diesem populären Spielmodus ist Taktik und eine gehörige Dosis an Teamwork gefragt: Sie verschaffen sich Zugang ins feindliche Hauptquartier, um die gegnerische Flagge zu klauen und sicher in die eigene Basis zu verfrachten. Der Widersacher dagegen versucht, Ihr eigenes Fähnchen zu rauben. Capture the Flag, kurz CTF genannt, ist sowohl in **UT** wie auch in **Q3A** vorhanden, dort aber actionorientierter.

Bounty



Wird mit vielen Mitspielern zum Spaßbringer: Jede Figur bekommt ein Ziel zugewiesen – schießt man den Falschen ab, gibt's Punktabzug. Einzige Ausnahme: Der Gejagte darf seinen Angreifer über den Jordan schicken.

Rabbit



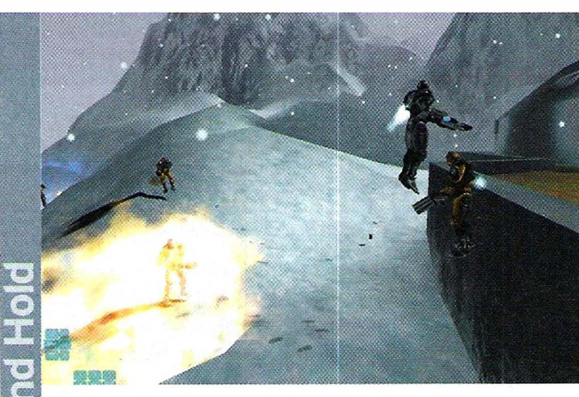
Eine Flagge, viele Jäger: Wer das Banner in der Hand hält, wird vom gesamten Rest aufs Korn genommen. Je länger das Ziel dem Massenbeschuss standhält, desto mehr Punkte kriegt es. Auch hier macht sich **Tribes 2** die offenen Areale zunutze – jeder sieht die Beute, jeder beharkt sie; das ist Spaß pur, den weder **Q3A** noch **UT** bieten.

Flag Hunters



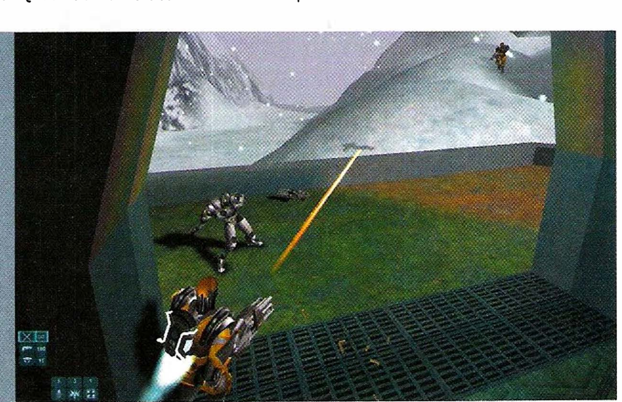
Ist sowohl im Team als auch alleine möglich: Spieler schießen andere ab, um an deren Flaggen zu kommen. Letztere werden in der Heimatbasis gegen Punkte eingetauscht. Der Mix aus Deathmatch und Capture the Flag sorgt vor allem mit vielen Mitspielern für Laune.

Capture and Hold



Zu Deutsch: Erobern und halten! Sie nehmen feindliche Türme ein und kriegen Punkte gutgeschrieben, wenn Sie selbige für einen festgelegten Zeitraum halten. **UT**-Spieler kennen den Modus unter der Bezeichnung Domination. **Tribes 2** profitiert hier von den großflächigen und offenen Außenwelten; in den Türmen selber finden zuweilen auch Gefechte in geschlossenen Räumen statt.

Siege



Es gilt, das feindliche Hauptquartier innerhalb eines Zeitlimits zu stürmen – die Verteidiger dagegen wollen das verhindern. Oft sind Zwischenmissionen nötig: Bevor die gegnerische Basis zugänglich wird, müssen Sie beispielsweise Generatoren in die Luft sprengen. Das ist dank zahlreicher Ausrüstungsgegenstände und schwerer Artillerie wie Panzer und Bomber motivierend. **UT**-Spieler erfreuen sich übrigens seit jeher an diesem Modus, der sich dort Assault nennt.

BITTE ANSCHNALLEN
Die Steuerung der Gleiter ist anfangs gewöhnungsbedürftig – später spionieren Sie damit gekonnt die gegnerische Position aus und fangen Transporter ab.

punkte an die Mitspieler verteilen, die nach erfolgreicher Vergabe auf deren Bildschirm erscheinen. Je nach gewählter Panzerung nehmen die Wege mehr oder weniger Zeit in Anspruch. Eine schwere Rüstung schützt besser vor gegnerischem Feuer und schafft mehr Platz für Schießprügel, macht aber unbeweglich und träge.

Tribes-Spieler stapfen allerdings nicht nur zu Fuß durch die Außenwelten, sondern dürfen auf eine bestimmte Anzahl Vehikel zurückgreifen: Per Holobildschirm wählen Sie das gewünschte Gerät aus und schwingen sich hinter den Steuerknüppel. Zur schnellen Überbrückung langer Laufwege eignet sich der Wildcat-Flitzer besonders: Damit darf ein Spieler durch die Landschaft flitzen, über Wasser schweben und mittels Turbobooster Steilhänge überwinden. Den Transport ganzer Truppen übernehmen schwere Flieger, die es auch in offensiven Ausführungen gibt: Der Jäger heizt mit installierten Laserwaffen ein, während der Bomber besonders destruktive Sprengkörper abwirft – wobei ein Spieler die Lenkung übernimmt und der andere das Zielen handhabt. Einzig Raketen sind eine wirkungsvolle Gegenmaßnahme gegen die

IM WETTBEWERB

Für Freunde von schneller und unkomplizierter Action ist **Unreal Tournament** sicherlich die beste Wahl. Taktiker, die sich nicht vor langer Einarbeitungszeit scheuen, gerne mit futuristischen Schusswaffen hantieren und vor allem auf Teamwork setzen, werden an **Tribes 2** ihre helle Freude haben. **Counter-Strike** schlägt dabei als sehr strategisches und realistisches Actionspiel mit vielen Ausrüstungsgegenständen in dieselbe Kerbe. Vom Spielprinzip ähnlich, aber mit turmhohen Kampfrobotern und vor allem für Einzelspieler interessant: **Mechwarrior 4**. Weit abgeschlagen: **Hired Team Trial**.

Unreal Tournament	92
Tribes 2	**85**
Mechwarrior 4	85
Counter-Strike 1.0	84
Hired Team Trial	55

Das umfangreiche Waffenarsenal im Überblick

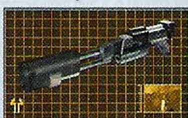
Die Wahl des richtigen Schießeisens entscheidet in Tribes 2 schnell über Sieg oder Niederlage: Wer die Waffen nicht effektiv kombiniert und ihre Stärken und Schwächen ignoriert, wird im Kampf oft den Kürzeren ziehen.

Strahler

Bezieht seine Munition aus Ihrem Energievorrat. Geschosse, vor allem in Räumen nützlich, weil sie von Wänden abprallen.

Minigewehr

Auf weite Entfernung wegen des hohen Streufaktors nutzlos, im Nahkampf aber dank hoher Schussfrequenz tödlich.

Lasergewehr

Bezieht seine Munition aus Ihrem Energievorrat. Schießt extrem weit und genau, ist aber schwer zu handhaben.

Spinfusor

Schleudert blaue Energiescheiben auf den Gegner, die weit fliegen und beim Aufprall explodieren – sehr niedrige Schussfrequenz.

Granatwerfer

Damit lassen sich Granaten weiter schleudern, als es von Hand möglich wäre – zwei Sekunden Detonationszeit.

Elektr.-Gewehr

Nur im Nahkampf wirksam. Richtet wenig Schaden an, entzieht dem Feind aber seinen Energievorrat und macht ihn verletzbar.

Mörser

Verschießt absolut tödliche Projektile auf weite Entfernungen – in Kombination mit dem Ziellaser besonders destruktiv.

Ziellaser

Verursacht keine Wunden, sondern dient als Zielsystem für den Mörser. Ist nur so lange aktiv, wie Ihr Energievorrat reicht.

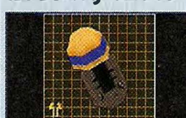
Raketenwerfer

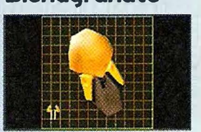
Geringe Feuergeschwindigkeit und spärliche Munition, aber enorme Durchschlagskraft und zielsuchend.

Granate


Wird von Hand geworfen, prallt von Wänden ab und explodiert zeitverzögert – richtet dann aber hohen Explosivschaden an.

Traumgranate
Der Schaden ist gering, die Druckwelle enorm: Schleudert Figuren weg und sorgt dafür, dass sie ihre Waffe verlieren.

Leuchtgranate

Erzeugt grelles Licht, das dazu dient, Punkte in der Landschaft zu markieren oder Raketen von ihrem Ziel abzulenken.

Blendgranate

Wer sich im Explosionsradius der Granate befindet, wird für Sekunden geblendet und sieht nur einen weißen Bildschirm.

MEINUNG
FLORIAN STANGL



Tribes 2 bietet schon jetzt, was Halo für irgendwann nächstes Jahr verspricht.

Es gibt sicher nicht viele deutsche Spieler, die mehr Zeit mit **Tribes 1** verbracht haben als ich. Zwölfstündige Sessions mit wildfremden Gleichgesinnten sind Indiz genug, wie fesselnd der mittlerweile zwei Jahre alte Vorgänger war. **Tribes 2** ist sogar noch besser und in meinen Augen der derzeit beste teamorientierte Egoshooter auf dem Markt. Wer **Halo** spannend findet, sollte sich **Tribes 2** unbedingt näher ansehen. Einzig der unverschämt große Hardwarehunger nervt mich: Sooo toll sieht die Grafik nicht aus, um derart viel Leistung zu saugen. Aber da vertraue ich auf die Updates, die da noch folgen mögen.

Gefahr aus der Luft, was ebenso viel Teamwork erfordert: Ihr Partner visiert das Ziel mittels Laser an, während Sie die Geschosse zünden. Weil die Areale zumeist sehr hügelig ausgefallen sind, dürfen Sie auch ohne Flugzeug für begrenzte Zeit abheben – der standardmäßig mitgelieferte Raketenrucksack macht's möglich.

Wer diese Ausrüstung aber überstrapaziert, steht schnell ohne Power da und landet unsanft auf dem Boden der Tatsachen. Energieabzug und Überhitzung sind die Folge, die Sie zum einfachen Ziel wärmesuchender Raketen macht. Abhilfe schaffen Leuchtgranaten, die automatische Geschosse ablenken. Angeschlagene Krieger brauchen trotzdem nicht verzweifeln, sondern dürfen nützliche Extra-Packs aktivieren, die für begrenzte Zeit einen Schutzschild um die Figur bilden oder die Mechanik reparieren. Ansonsten hantieren Sie mit ferngesteuerten Sprengkörpern und anderem Spielzeug wie etwa Bewegungssensoren, die bei Feindkontakt ausschlagen. Tarnanzüge, zusätzliche Munitionstaschen und mobile Inventarstationen, anhand derer sich Ihre Gefährten außerhalb der eigenen Basis auffri-



DETAILREICH Wegfliegende Patronenhülsen beim Feuern gehören mittlerweile schon zum guten Ton in Actionspielen.









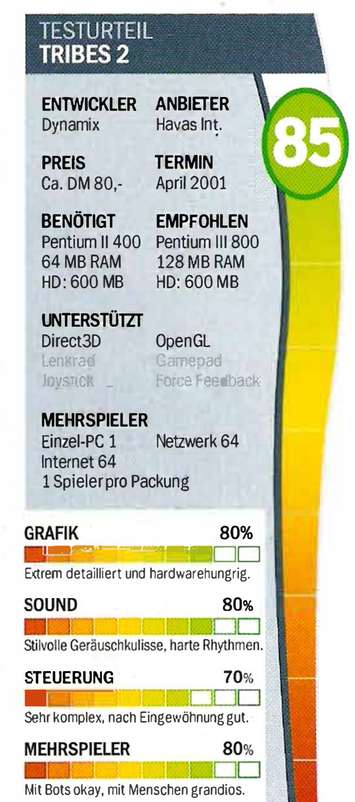
DIE BRÜCKE Dieser strategisch wichtige Knotenpunkt an einer Brücke ist meist hart umkämpft.

STRENG BEWACHT Die gegnerische Basis enthält die begehrte Flagge und ein paar Soldaten, die den Turm um jeden Preis bewachen.

DESTRUKTIV Wer will, darf die herumstehenden Geschütztürme besetzen und selber bedienen.

schen dürfen, komplettieren die Ausrüstung.

Der stark ausgeprägte strategische Aspekt und die enorme Vielfalt an Waffen und Zusatzgegenständen machen **Tribes 2** zum deftigen Actionspiel, das den Sonntagsspieler überfordern dürfte. Ein Tutorial informiert in fünf aufeinander aufbauenden Missionen über den grundlegenden Spielablauf, kann die Praxis aber nicht ersetzen: Nur wer unzählige Matches mit Mitspielern bestreitet, wird den enormen taktischen Tiefgang erkennen, der sich hinter den Gefechten verbirgt. Ins Spiel integrierte Nachrichtenbretter und Foren helfen bei der Eingliederung in die **Tribes 2**-Gemeinschaft, während Sie sich im themenorientierten Chat mit anderen Spielern austauschen können. Ein automatischer Update-Vorgang hält Ihre Version außerdem immer auf dem neuesten Stand, was Ihnen die lästige Suche nach aktuellen Patches im Internet erspart. Zugang zum Netz ist übrigens Pflicht, um überhaupt in den Genuss des Spiels zu kommen – das gilt auch für die Einzelspielerpartien gegen Bots, deren Schwierigkeitsgrad sich regulieren lässt. Doch auch wer den Intelligenz-Regler der computergesteuerten Gegner bis zum Anschlag schiebt, wird feststellen müssen, dass das Spiel mit oder gegen den PC bestenfalls zur Übung taugt. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
TRIBES 2

85

ENTWICKLER Dynamix	**ANBIETER** Havas Int.
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** April 2001
BENÖTIGT Pentium II 400, 64 MB RAM, HD: 600 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 800, 128 MB RAM, HD: 600 MB

UNTERSTÜTZT

Direct3D	OpenGL
Lenkrad	Gamepad
Joystick	Force Feedback

MEHRSPIELER

Einzel-PC 1	Netzwerk 64
Internet 64	
1 Spieler pro Packung	

GRAFIK 80%
Extrem detailliert und hardwarehungrig.

SOUND 80%
Stilvolle Geräuschkulisse, harte Rhythmen.

STEUERUNG 70%
Sehr komplex, nach Eingewöhnung gut.

MEHRSPIELER 80%
Mit Bots okay, mit Menschen grandios.

MEINUNG
THOMAS WEISS



Der Actionspieler mit Köpfchen darf sich freuen: Tribes 2 ist adrenalinfördernde Taktik vom Feinsten.

Alle Achtung: **Tribes 2** sieht nicht nur verdammt gut aus, sondern spielt sich auch so. Zumindest dann, wenn man die komplexe Steuerung durchschaut hat: Bis die zahlreichen Tastaturkommandos in Fleisch und Blut übergehen, ist etwas Übung notwendig. Danach eröffnen sich ungeahnte Möglichkeiten, die man im Bereich der 3D-Shooter bisher nur im Vorgänger **Starsiege: Tribes** oder diversen Mod-Programmen wie **Counter-Strike** serviert bekam. Die Spieltiefe, die sich offenbart, hat aber auch ihren Nachteil: Richtig Spaß machen die umfangreichen Schlachten nämlich nur, wenn Sie im fähigen Team spielen. Für **Tribes**-Veteranen ist der Nachfolger deswegen zweifellos eine Offenbarung, Neueinsteiger lassen sich nach einer Einarbeitungszeit vom fesselnden Spielprinzip gefangen nehmen.



Serious Sam

DEMO



ERNSTHAFTE 3D-ENGINE Aus der eigens entwickelten Serious-Engine lässt sich offenbar einiges herausholen – dem Spiel selbst hätte aber mehr visuelle Abwechslung gut getan.

TOD IM TEMPEL Wenn Sie nicht gerade in den Außenwelten aufräumen, säubern Sie düstere Tempelanlagen.

Serious Sam setzt **Scharen von Monstern** auf Sie an, die in Sachen Quantität alles bisher da Gewesene schlagen.

Im Vorspann irritiert zunächst eine kindliche Klimpermusik, die dann jäh verstummt und für Berufsrambo Serious Sam Platz macht. Der zückt eine gewaltige Kanone und feuert kreuz und quer in alle Richtungen. Noch nie wurde das Spielprinzip in einer Einleitungssequenz so treffend beschrieben wie hier: Ballern ohne Kompromisse – immerhin mit verrückten Widersachern wie kopflosen Soldaten, durchgedrehten Stieren oder Riesenskorpionen. Letztere werden mittels Knarren, Schrotflinten und Energiewaffen entsorgt, eben lauter typischen Wummen, die man als Genre-Veteran bereits aus dem Effeff beherrscht. Weil sämtliche Schießprügel nur über einen einzigen Schussmodus verfügen, erübrigen sich sämtliche taktische Überlegungen – einfach den Zeigefinger konsequent am Maus-Button halten. Angesiedelt ist das Spiel im sonnigen Ägypten: Sie kämpfen unter Palmen, in Tempeln und weitläufigen Außenwelt-Szenarien. Da kracht und rummst es überall, Explosionen blitzen an allen Ecken und Enden und Blendeffekte gibt es im Überfluss. Das ist durchaus nett anzusehen, mangels Abwechslung aber ermüdend. Wem die Monsterhatz alleine zu langweilig ist, der darf mit Freunden gegen Unmengen von Gegnern antreten – oder sich im klassischen Deathmatch-Modus übers Netzwerk oder Internet behaupten.

THOMAS WEISS

TESTURTEIL SERIOUS SAM

ENTWICKLER Croteam
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. DM 60,-
TERMIN Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 100 MB
EMPFOHLEN Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 450 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 4, Netzwerk 16, Internet 16, 1 Spieler pro Packung

68

GRAFIK 70%
Hübsch, aber wenig Abwechslung.

SOUND 70%
Knackig und gut, eben altbewährte Kost.

STEUERUNG 80%
Bewährte Standard-Steuerung für Shooter.

MEHRSPIELER 80%
Macht immer noch am meisten Spaß.

MEINUNG
THOMAS WEISS



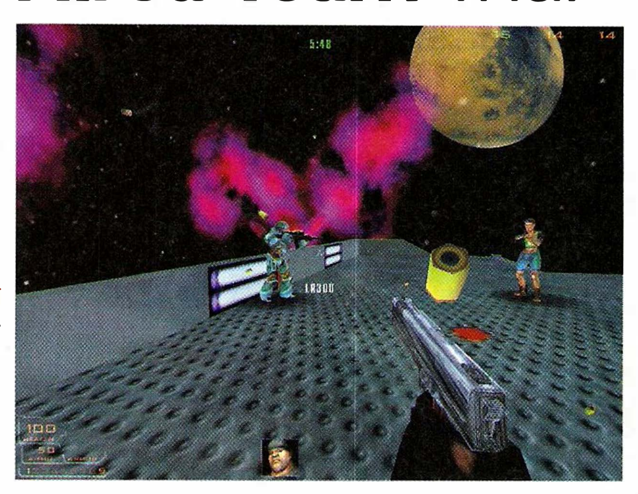
Serious Sam ist wie Fastfood: Schmeckt, macht aber nicht satt.

Ein halbes Stündchen kann ich mich freudig in der kunterbunten Welt von **Serious Sam** austoben, danach stellt sich gepflegte Langeweile ein: Immer dieselben Gegner, die in Wellen blind auf mich zurennen und als Kanonenfutter enden, können auf die Dauer eben nicht zufrieden stellen. Nach einer Pause packt es mich jedoch erneut: Das Spielprinzip ist zuerst wieder wunderbar simpel, dann sehnt man sich nach mehr – ein zweischneidiges Schwert also. Dass die Monsterjagd im Netz über ein gewisses Spaßpotenzial verfügt, steht natürlich außer Frage. Der ernsthafte Einzelspieler ist nach wenigen Stunden jedoch schon an der Endsequenz angelangt – und was bleibt dann noch? Die Hoffnung auf spaßige Mod-Programme, die kreative Hobby-Entwickler hoffentlich nachreichen werden. Genug Potenzial ist dank äußerst solider 3D-Engine ja vorhanden.





Hired Team Trial



ALLES NUR GEKLAUT
Selbst manche Levels erinnern frappierend an die berüchtigten Plattform-Maps aus Unreal Tournament.

Erst schießen, nie fragen – so lautet das Motto in Hired Team Trial.

Obwohl **Q3A** und **Unreal Tournament** den Multiplayer-Shooter-Markt dominieren, schickt die kleine, noch unbekannte russische Softwareschmiede New Generation Software **Hired Team** ins Rennen, das es mit den zwei Großen aufnehmen soll. Alleine toben Sie sich auf 18 Einzelspielerkarten gegen Bots aus, während im Multiplayer-Modus menschliche Mitspieler agieren. Sie können dabei neben den Standard-Spielmodi wie Deathmatch, Capture the Flag oder Domination auch einen Taktikmodus wählen, der Trefferzonen und den Rückstoß der Waffen einberechnet. Das Waffenarsenal, das von der Pumpgun bis zur Strahlenwaffe reicht, erfüllt seinen Zweck, lässt aber Tiefgang vermissen: Für jeden Schießprügel gibt es nur einen Schussmodus. Grafisch ist **Hired Team** nur Mittelmaß, obwohl die Engine für einen flüssigen Spielablauf sorgt: Die Texturen sind zu bunt geraten und aufwendige Animationen beschränken sich aufs blutige Explodieren der Mitspieler. Für Multiplayer-Partien ist **Hired Team** dank guter Steuerung und lockerem Spielgefühl nicht ungeeignet; dennoch ist die Genre-Referenz immer noch die bessere Alternative.

THOMAS WEISS

TESTURTEIL HIRED TEAM TRIAL

ENTWICKLER New Media Gen. — **ANBIETER** Blackstar
PREIS Ca. DM 80,- — **TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 320 MB
EMPFOHLEN Pentium III 600, 128 MB RAM, HD: 320 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 16, Internet 16, 1 Spieler pro Packung

55

GRAFIK	50%
Öde Texturen, dafür flüssig.	
SOUND	50%
Nervige Dudelmusik, Sound okay.	
STEUERUNG	80%
Gute Standard-Shooter-Steuerung.	
MEHRSPIELER	60%
Die Referenzklasse bleibt unerreicht.	



Explomän

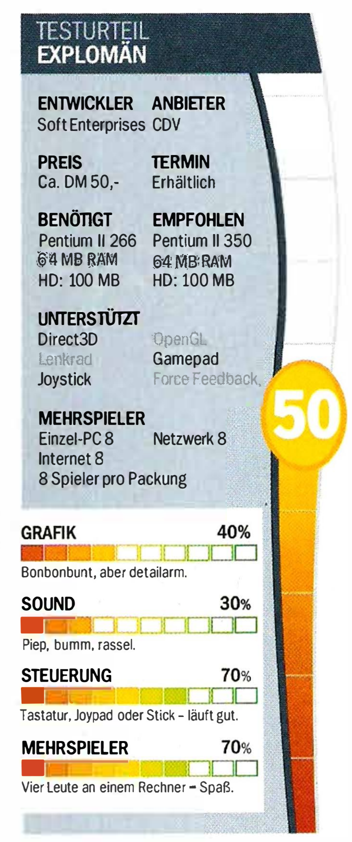


LEGO-BOMBEN
Im Multiplayer-Modus macht Explomän wirklich Laune.

Guten Freunden gibt man doch ein Bömbchen. Oder auch zwei oder drei ...

Wem beim Stichwort Bombenleger allenfalls düstere Tagesschau-Meldungen einfallen, der hat wohl die Arcade-Legende **Bomberman** verpasst. CDV legt den Klassiker unter dem Namen **Explomän** neu auf, natürlich dreidimensional, wie es sich für ein Remake heutzutage gehört. Wie im Original steuern Sie einen kleinen Sprengmeister durch ein Labyrinth voller Hindernisse und Feinde, die Sie unter Zeitdruck durch gezielt platzierte Dynamitladungen aus dem Weg räumen müssen. Während im Einzelspielermodus trotz 20 Levels in vier Welten und zahlreichen Extrawaffen schnell die Luft raus ist, sorgt die Mischung aus kniffligem Denksport und nervenzerfetzendem Geschicklichkeitsspiel mit ein paar Freunden vorm Rechner für viele witzige Pausen-Matches. **Bomberman**-Klons gibt's allerdings auch im Internet in unzähligen Varianten (etwa im **Bomberman**-Fanring unter www.webring.org). Die verwöhnen zwar nicht mit 3D-Grafik, sind dafür aber kostenlos. Trotzdem ist **Explomän** eine Multiplayer-Empfehlung wert. Ärgerlich: Im Einzelspielermodus verhindern hin und wieder Bugs den Sieg, etwa wenn Gegner an absolut unzugänglichen Stellen auftauchen.

RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL EXPLOMÄN

ENTWICKLER Soft Enterprises — **ANBIETER** CDV
PREIS Ca. DM 50,- — **TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 266, 64 MB RAM, HD: 100 MB
EMPFOHLEN Pentium II 350, 64 MB RAM, HD: 100 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 8, Netzwerk 8, Internet 8, 8 Spieler pro Packung

50

GRAFIK	40%
Bonbonbunt, aber detailarm.	
SOUND	30%
Piep, bumm, rassel.	
STEUERUNG	70%
Tastatur, Joypad oder Stick – läuft gut.	
MEHRSPIELER	70%
Vier Leute an einem Rechner – Spaß.	

Classics

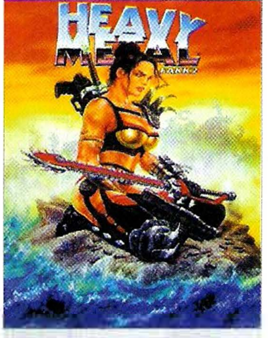


FX GALORE Bunt, bunter, Heavy Metal F.A.K.K. 2.



NIMM ZWEI Das schrille Babe fuchtelt sogar mit zwei Waffen gleichzeitig – wer dabei im richtigen Moment zuhaut, darf mit besonders durchschlagskräftigen Combos attackieren.

Heavy Metal F.A.K.K. 2



Trash-Braut Julie Strain debütiert mit Heavy Metal F.A.K.K. 2 in ihrem ersten Computerspiel – und das mit Erfolg.

Die mehr als gut proportionierte Hauptdarstellerin hat sich in zahlreichen B-Movies einen Namen gemacht, darunter **Heavy Metal 2000**, wo sie als Zeichentrick-Amazone wütet. Das Spiel ist 30 Jahre nach den Ereignissen des Films angesiedelt: Ein Schurke will das friedliche Fleckchen Eden gehörig aufmischen, was den dortigen Einwohnern nicht passt. Also steuern Sie die kampfeslustige Femme fatale nach Lara-Croft-Vorbild durch bunte 3D-Levels, um dem Bösewicht Paroli zu bieten. Dazu gibt es geeignete Hilfsmittel: Flammenschwerter, Minikanonen und Kettensägen handhabt Julie so geschickt wie einen Eyeliner. Beim Metzeln werden die Widersacher ungewollt zu Blutspendern und die bombastisch-bunte Grafik läuft dank **Quake 3**-Engine zur Höchstform auf. Sie bestaunen Partikeleffekte, Rauchschwaden und Blendeffekte, während Sie durch märchenhafte Tempelanlagen, gigantische Städte oder dunstige Sumpflandschaften wandern. Größtes Manko: Geübte Action-Helden haben sich in rund zehn Stunden durchs gesamte Spiel gekämpft. Weil Sie für die Neuauflage neuerdings aber nur rund 50 Mark hinlegen müssen, verpufft der Kritikpunkt.

Anbieter .... Take 2
Preis .... Ca. DM 50,-

Wussten Sie schon, dass ...

- es auf www.fakkyou.com einen Patch zum kostenlosen Herunterladen gibt, der das Spiel um einen Multiplayer-Modus inklusive Deathmatches erweitert?
- selbst der Zeichentrick-Film **Heavy Metal 2000** so viel Gewalt und freizügige Szenen enthält, dass dieser erst ab 18 Jahren freigegeben ist?

Gut & Günstig:

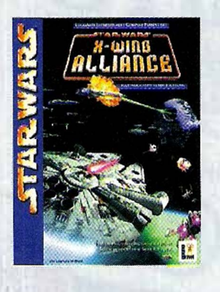
Kiss: Psycho Circus



Take 2, ca. DM 20,-

Für preiswerte 20 Mark dirigieren Sie die vier Altrocker der "I was made for-loving you"-Combo der Reihe nach durch albtraumhafte Welten und erledigen unzählige Monster in traditioneller 3D-Shooter-Manier – das ist Action ohne Grips, zum Abreagieren und für zwischendurch perfekt.

X-Wing Collector's CD-ROM



THQ, ca. DM 20,-

Hinter der so genannten Sammler-CD verbirgt sich nicht nur die **Star Wars**-Flugsimulation **X-Wing Alliance**, sondern außerdem der **Elite**-Verschnitt **X: Beyond the Frontier** samt Add-on. Da kommen Entdecker, Händler oder Weltall-Piraten voll auf ihre Kosten, trotz leicht angestaubter Grafik.

Sammeln. Sparen. Spielen.

LASSEN SIE SICH DIESE VOLLVERSIONEN NICHT ENTGEHEN! SICHERN SIE SICH JETZT IHR LÜCKENLOSES PC-GAMES-PLUS-ARCHIV.



COMMAND & CONQUER

Das Echtzeitstrategiespiel, das einem ganzen Genre zum Durchbruch verholfen hat und mit dem die Westwood Studios weltberühmt wurden: GDI und Nod-Bruderschaft kämpfen um das Wunderelement Tiberium.

Ausgabe 5/01



FIFA 98

EA Sports bringt den Ball auch auf schwächeren PCs zum Rollen: Präzise Steuerung, geschmeidige Animationen, unnachahmliche Realitätsnähe – für viele nach wie vor eines der besten Fußballspiele.

Ausgabe 6/01



DUNGEON KEEPER

Peter Molyneux' bitterböses Kultspiel: Als Kerkermeister züchten Sie Trolle, eiserne Jungfrauen und finstere Magier, mit denen Sie sich gegen edle Ritter, vorwitzige Zwerge und gute Feen wehren.

Ausgabe 7/01



EXTREME ASSAULT

Atemberaubendes Actionspiel von Blue Byte: Beim Blick aus dem Cockpit Ihres Helikopters können Sie die prächtige 3D-Grafik genießen – zumindest so lange, wie es Ihre Gegner zulassen.

Ausgabe 8/01



NASCAR 99

Da fliegt Ihnen garantiert das Blech weg: Beim Stock-Car-Rennen wird geschubst, gedrängelt, gerempelt und geschnitten, was das Zeug hält. Top-Simulation von den *IndyCar*-Machern!

Ausgabe 9/01

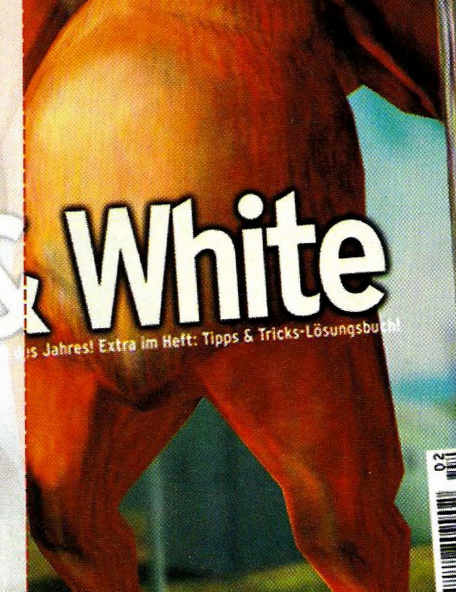
PC Games Plus mit Vollversion erscheint ab sofort nur noch im Abo. Bauen Sie jetzt Ihre Top-Spielesammlung auf – ohne Verpflichtung!

Ab sofort gibt es PC Games Plus – die PC-Games-Ausgabe mit Vollversion – nur noch im Abo. Im Handel wird diese Variante von PC Games dann künftig nicht mehr erhältlich sein. Nutzen Sie die Gelegenheit und fordern Sie jetzt Ihr kostenloses Probeexemplar an. Sie profitieren von allen Abo-Vorteilen:

- Geniale Vollversionen für wenig Geld
- Ein Heft gratis – ohne Verpflichtung!
- Aufbau einer Top-Spielesammlung
- Das Abo ist jederzeit kündbar.
- Die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Bequeme und pünktliche Lieferung nach Hause



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES PLUS, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm, E-Mail (für weitere Informationen): computec.abo@dsb.net



Ja, bitte senden Sie mir ein kostenloses Probeheft der PC Games Plus!

P3 PG 28

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games Plus, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin mit Vollversion jeden Monat frei Haus zum Preis von nur DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/ Ausg.; Ausland DM 204,-/Jahr; öS 1.435,-/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games Plus wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games Plus, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten



Ihre Experten

DANIEL KREISS   GEORG VALTIN

Wer braucht eigentlich **Online-Spiele?**

Tatsächlich ist es so, dass viel mehr über Online-Spiele diskutiert wird, als sie Einfluss auf den gesamten Spielemarkt hatten und haben." Dieses harte Resümee zog vor kurzem Doug Lowenstein, Präsident des amerikanischen Softwareverbandes, auf der Fachmesse Milia in Cannes. Lediglich 208 Millionen Dollar seien im vergangenen Jahr damit umgesetzt worden, die gesamte Computer- und Videospielbranche brachte es auf 6,1 Milliarden. Umso erstaunlicher, dass Hersteller vor allem im aufwendigen Rollenspielsektor immer neue Internet-Titel anbieten. Das Markpotenzial ist zwar vorhanden, doch um es zu aktivieren, müssen Qualität und Spielspaß der Angebote noch deutlich steigen. Denn trotz inhaltlicher Tiefe bringt man mit **Everquest** oder **Ultima Online** keinen Gelegenheitsspieler dazu, einen monatlichen Betrag zu entrichten. Insbesondere deshalb nicht, weil es hochwertige Alternativen gibt: Fast alle neuen Titel enthalten abwechslungsreiche Mehrspielermodi und sind über Internet, teilweise über spezielle Server wie im Battle.net, spielbar. Dass **Shadowbane**, **Dark Ages of Camelot** oder selbst **Ultima Online 2** die Zocker angesichts hochwertiger Konkurrenz wie **Neverwinter Nights**, **Dungeon Siege** oder dem **Diablo 2**-Add-on **Lord of Destruction** in kostenpflichtige Online-Welten locken, scheint daher fraglich.



SCHÖNHEIT REICHT NICHT
Ultima Online 2 wird weit mehr bieten müssen als fantastische Fabelwesen, um Spieler dauerhaft zu binden.

Die PC-Games-Referenzen: **ABENTEUER**

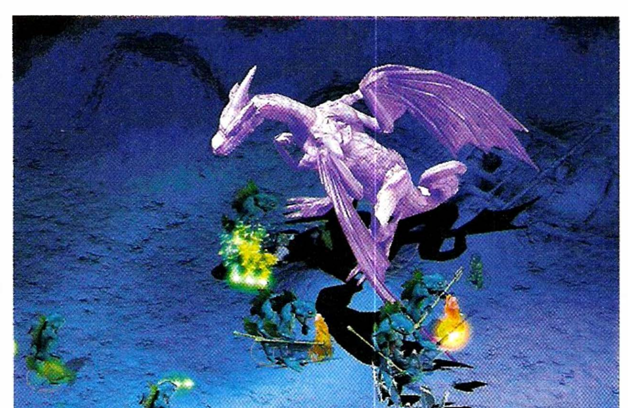
Titel	Beschreibung	Platzierung Lesercharts	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	6	92	11/00	Virgin Interactive, ca. DM 80,-
Diablo 2	Rollenspiel	1	91	08/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
Baldur's Gate	Rollenspiel	66	87	02/99	Virgin Interactive, ca. DM 50,-
Grim Fandango	Adventure	96	86	01/99	THQ, ca. DM 50,-
Flucht von Monkey Island	Adventure	40	86	01/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Vampire: Die Maskerade	Rollenspiel	93	86	08/00	Activision, ca. DM 80,-
Baphomet's Fluch 2	Adventure	62	85	10/97	Virgin Interactive, ca. DM 20,-
Gothic	Rollenspiel	8	85	04/01	Phenomedia, ca. DM 80,-
Ultima: Ascension	Rollenspiel	57	85	02/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Final Fantasy 8	Rollenspiel	101	84	03/00	Eidos, ca. DM 50,-
Planescape Torment	Rollenspiel	105	84	02/00	Virgin Interactive, ca. DM 40,-
Monkey Island 3	Adventure	48	83	01/98	THQ Classic, ca. DM 30,-
Blade Runner	Adventure	181	83	01/98	ElectronicArts, ca. DM 30,-
Darkstone	Rollenspiel	190	83	10/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Discworld Noir	Adventure	147	82	07/99	-
Nox	Rollenspiel	64	82	03/00	Electronic Arts, ca. DM 30,-
King's Quest 8: Mask of Eternity	Aventure	110	81	01/99	Havas Interactive, ca. DM 15,-
Icewind Dale	Rollenspiel	94	81	09/00	Virgin Interactive, ca. DM 90,- (Bundle mit Herz des Winters)
Evil Islands	Rollenspiel	99	80	12/00	Ravensburger Interactive, ca. DM 70,-
Gabriel Knight 3	Adventure	106	80	01/00	Havas Interactive, ca. DM 50,-

HIGHLIGHTS

SEITE



Icewind Dale: **Herz des Winters**



HARTER BROCKEN
Einen der Höhepunkte des kampflastigen Spiels bildet die Schlacht gegen einen Drachen und sein Gefolge.

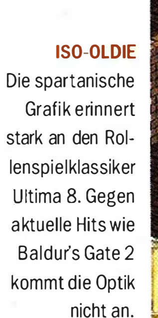
Nix für Weicheier: Herz des Winters ruft Ihre Helden fast **pausenlos zur Schlacht.**

Nach der erfolgreichen Dämonenvernichtung geht **Icewind Dale** mit **Herz des Winters** in die nächste Runde. In einer linearen Story gilt es diesmal, einen Krieg zwischen verhexten Barbaren und den Menschen zu verhindern. Technisch basiert das Add-on auf der neuesten Version der Infinity-Engine, die bereits bei **Baldur's Gate 2** eingesetzt wurde und mit höheren Auflösungen (Standard ist 800x600) sowie ausklappbaren Menüleisten für mehr Übersicht sorgt. Das Gameplay unterscheidet sich kaum vom Original: Sie erforschen Außenwelten wie Höhlenkomplexe und vertreiben etliche Monsterhorden mit roher Gewalt, Magie oder am besten einer ausgewogenen Mischung aus beidem. Als Belohnung heimsen Ihre Helden Ausrüstungsgegenstände, Gold und Erfahrungspunkte ein. Haben Sie davon genug gesammelt, steigen Sie gemäß der 2. Edition der AD&D-Regeln je nach Charakterklasse theoretisch bis Stufe 30 auf. Entsprechend zäh sind die Gegner. Vom Eistroll über Yetis bis zum Drachen reicht die Palette der hochrangigen Bösewichter. Da es von Anfang an zur Sache geht, ist **Herz des Winters** nur erfahrenen Abenteurern (mindestens Level 10) zu empfehlen. GEORG VALTIN



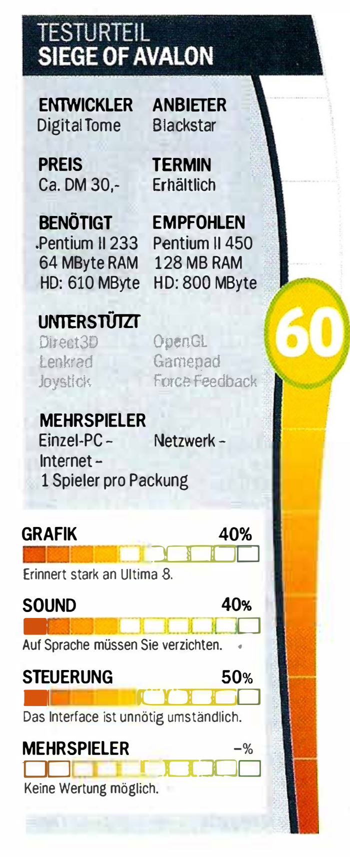
Siege **of Avalon**



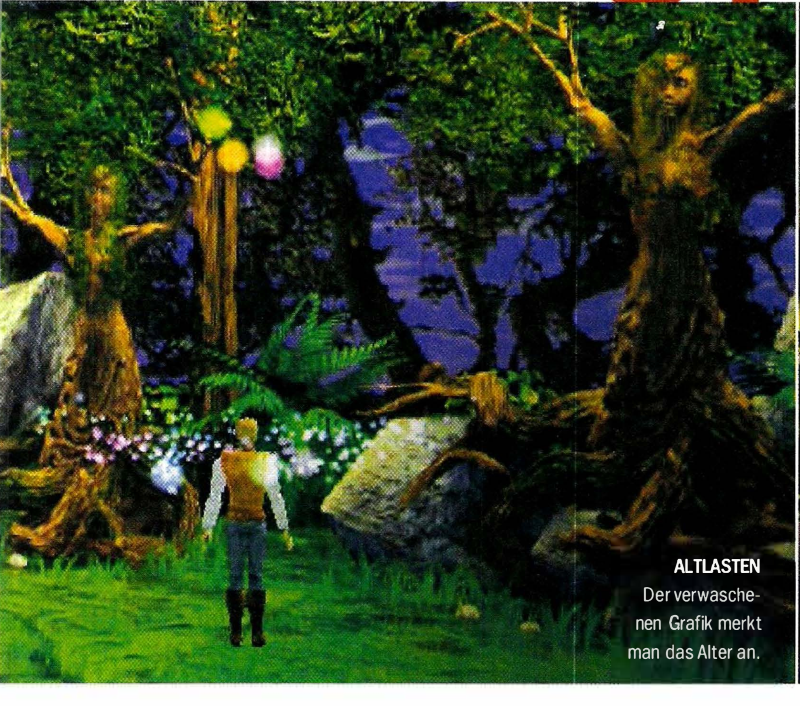

ISO-OLDIE
Die spartanische Grafik erinnert stark an den Rollenspielklassiker Ultima 8. Gegen aktuelle Hits wie Baldur's Gate 2 kommt die Optik nicht an.

Blackstars altbackenes Rollenspiel **gibt's teilweise zum Nulltarif.**

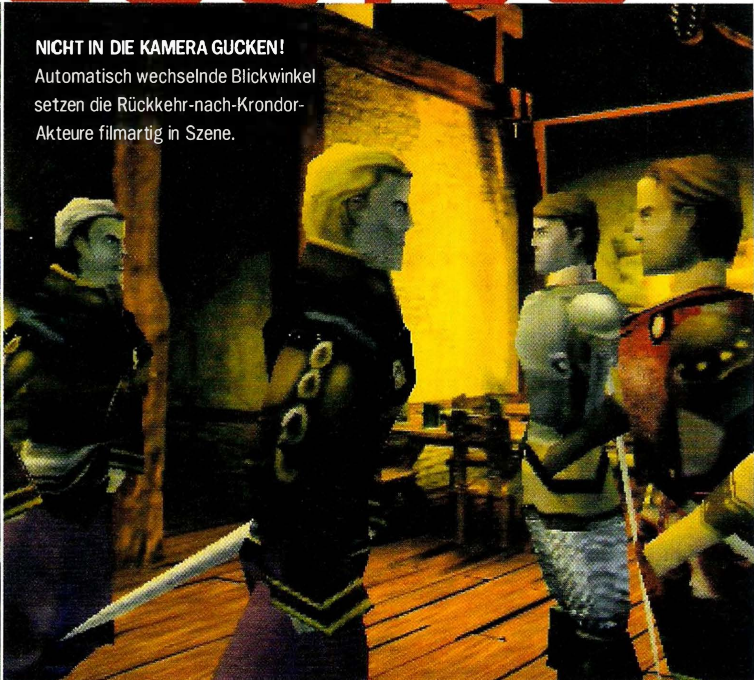
Eine nette Geste: Das erste Kapitel des Rollenspiels **Siege of Avalon** bringt Anbieter Blackstar via Internet kostenlos unters Volk (www.black-star.de). Für die fünf folgenden Teile müssen Sie jeweils 30 Mark auf den Tisch blättern. Sie schlüpfen in die Haut eines hoffnungsvollen Nachwuchs-Ritters, der sich in die belagerte Stadt Avalon vorkämpft. Dort stellen Sie fest, dass Ihr Bruder auf einem Beutezug verschollen ist. Ehrensache, dass Sie sich sofort auf die Kettensocken machen, um ihn zu suchen. Genretypisch verkloppen Sie unterwegs Monster und gegnerische Soldaten und bekommen dafür Erfahrungspunkte gutgeschrieben, die Ihren anfangs schwächlichen Hauptcharakter allmählich zum kampfgestählten Helden machen. Hin und wieder erledigen Sie kleine Aufgaben, etwa wenn Sie für Mönch Massus ein verlorenes Artefakt wiederbeschaffen müssen. Klingt alles bekannt? Ist es auch: Spielerische Innovationen werden Sie in **Siege of Avalon** nicht finden. Auch technisch kann sich Blackstars Rollenspiel nicht mit Genreprimus **Baldur's Gate 2** messen. Für Fans lohnt sich es sich aber allemal, die Demo anzuspielen. RÜDIGER STEIDLE



Classics



ALTLASTEN Der verwaschenen Grafik merkt man das Alter an.



NICHT IN DIE KAMERA GUCKEN! Automatisch wechselnde Blickwinkel setzen die Rückkehr-nach-Krondor-Akteure filmartig in Szene.

Drachenfeuer

Rückkehr nach Krondor und Quest for Glory 5 erscheinen im Pack neu. Beide verbinden Rollenspiel mit Abenteuer.

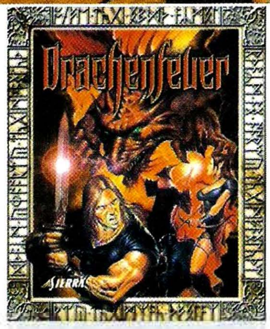
Storys, die sich festkrallen, sind am PC rar, **Rückkehr nach Krondor** sticht hell heraus. Nicht, dass die Idee an sich spektakulär wäre – ein Prophet und ein Pirat gieren nach einem versunkenen Artefakt, im Auftrag Ihres Prinzen sollen Sie die Bergung verhindern –, aber die Erzählart, gestützt von stimmiger Musik, ist stark.

Ihre Gruppe umfasst bis zu fünf Figuren, Krieger wie Magier. Kämpfe finden Zug um Zug statt, die Perspektive wechselt automatisch, als säße ein Live-Regisseur im PC. Das Wertesystem ist schlank gehalten und effektiv, Rätsel gibt es auch – nur an der Linearität werden sich besessene Rollenspieler stören.

Quest for Glory 5 ist der schwächere Artikel im Paket. Als Krieger, Dieb, Paladin oder Zauberer nehmen Sie an einem Wettkampf um die Krone im Land Marete teil. Sie werden König und bekommen die Aufgabe, einen Drachen zu besiegen. Traditionelle Puzzles überwiegen, reduzieren sich aber oft aufs Muster „Richtige Zeit, richtiger Ort". Diplomaten können sich im Dialog beweisen, Duelle bilden das Gegengewicht.

Blöd: Die Grafik wirkt verwaschen wie alte Jeans, die Steuerung macht die Kämpfe zu russisch' Roulett.

Anbieter .... Havas Interactive
Preis .... Ca. DM 35,-



Wussten Sie schon, dass ...

- an **Rückkehr nach Krondor** Raymond E. Feist, Autor der Romanvorlage, mitarbeitete, weil ihm der Vorgänger missfallen hatte?
- unter www.voiceofthearts.com der Soundtrack zu **Rückkehr nach Krondor** erhältlich ist?
- erst beinahe fünf Jahre anhaltende Fan-Proteste **QfG** nach Teil 4 wieder belebten?

Gut & Günstig:

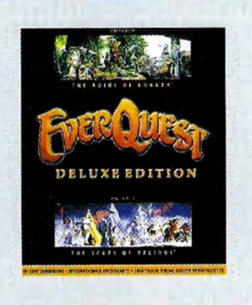
The Dig



THQ, ca. DM 20,-

Nach einem Konzept von Hollywood-Papst Steven Spielberg wurde das LucasArts-Adventure schnell ein Klassiker. Die Rätsel fordern Hirn, die Gespräche laufen ernst, witzig oder sarkastisch ab, der Soundtrack dröhnt orchestral durch den Magen. Die Grafik ist halt alt, aber durchaus ästhetisch.

Everquest Deluxe



Ubi Soft, ca. DM 100,-

Für Online-Helden, die es so richtig dick brauchen oder neu in Sonys komplexer Rollenspielwelt versinken wollen, kommt das Traumpaket: **Everquest**, die beliebten Erweiterungen **The Ruins of Karnak** und **The Scars of Velious** plus eine schicke Figur für den Nachttisch, eine Karte und ein Tipps-Heft.



GEORG VALTIN SASCHA GLISS

F1 Racing Championship **wird abgewertet**



COMPUTEC MEDIA

Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon:
Telefax:

PC Games

An: Niels Bogdan/Ubi Soft

Fax:

Seiten: 1 inkl. Deckblatt

Datum: 20.03.2001

Betreff: Abwertung F1 Racing Championship

Sehr geehrter Herr Bogdan,

in Ausgabe 04/2001 haben wir Ihr Produkt F1 Racing Championship getestet und mit 90% bewertet sowie einen Award verliehen. Die uns vorliegende Testversion unterschied sich nicht von der Verkaufsversion, die wir nach Redaktionsschluss erhielten.
Durch Beschwerden unserer Leser über Mängel in der KI der Computergegner testeten wir das Spiel erneut und stießen nach einigen Versuchen auf die gleichen Probleme. Da es ein Grundsatz der PC Games ist, bei fehlerhaften Verkaufsversionen zehn Wertungspunkte abzuziehen, müssen wir dies auch bei F1 Racing Championship tun. Außerdem wird Ihnen der Award Sportspiele 04/01 aberkannt, den PC Games nur an besonders herausragende Spiele verleiht.
Sobald ein entsprechender Patch erscheint, der das Manko behebt, werden wir die Wertung wieder auf das alte Niveau korrigieren und den Award wieder freigeben.

Mit freundlichen Grüßen,

Florian Stangl
Chefredakteur PC Games
Roonstrasse 21
D-90429 Nuernberg

Petra Maueröder
Chefredakteurin PC Games
Roonstraße 21
D-90429 Nürnberg

Vorstand:
Oliver Menne,
Niels Herrmann,
Christian Geltenpoth
(Vorsitzender des Vorstands)

ABGEWERTET Mit diesem Fax teilte PC Games Anbieter Ubi Soft mit, dass F1 Racing Championship abgewertet wurde.

Es kommt nur sehr selten vor, dass PC Games eine Ausgabe nach dem Test eines an sich sehr guten Spiels dieses abwerten muss. Bei **F1 Racing Championship** von Ubi Soft geht es nicht anders. Dabei sind es nicht einmal Bugs, die für die Abwertung verantwortlich sind. Nein, das Kuriose an **F1 Racing Championship** ist die zufallsgesteuerte KI der Computergegner, die völlig unberechenbar zwischen Klasse und Schrott schwankt. Beim Test der Vorabversion in Ausgabe 04/01 haben unsere beiden Tester Sascha Gliss und Florian Stangl dieses Manko nicht bemerkt. Dafür entschuldigen wir uns in aller Form bei unseren Lesern. Der Grund ist aber nicht Schlampigkeit, sondern die Tatsache, dass die KI relativ oft auf konstant hohem Niveau funktioniert. Erst durch häufiges Neustarten von Rennen tritt der Fehler zufallsgesteuert auf – unsere Tester blieben daher davon verschont. Wir haben nach zwei oder drei Einzelrennen mehrere Saisons gespielt, deren Verlauf problemlos war. Dann wurden wir durch unsere Leser auf www.pcgames.de auf das Manko aufmerksam gemacht und testeten erneut. Selbst nach sieben Rennen lief alles problemlos. Dann, beim achten, geschah es plötzlich: Die anderen Fahrer krachten ineinander, kamen durch keine Schikane und dergleichen. Dieser Fehler tritt zwar nicht ständig auf, aber oft genug, um Ubi Soft den Award abzuerkennen und **F1 Racing Championship** um zehn Prozent abzuwerten.

Die PC-Games-Referenzen: **SPORT**

Titel	Beschreibung	Platzierung Leserchart	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Links 2001	Golf-Simulation	116	90	01/01	Microsoft, ca. DM 90,-
Need for Speed: Porsche	Rennspiel	77	90	05/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
NHL 2001	Eishockey-Simulation	42	90	12/00	Electronic Arts, ca. DM 90,-
NBA Live 2001	Basketball-Simulation	112	89	04/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
FIFA 2001	Fußball-Simulation	4	88	01/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Grand Prix Legends	Rennsimulation	88	87	11/98	Havas Interactive, ca. DM 20,-
Colin McRae Rally 2.0	Rallye-Simulation	31	87	01/01	Codemasters, ca. DM 80,-
Madden NFL 2001	Football-Simulation	123	87	12/00	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Superbike 2001	Motorrad-Simulation	90	87	12/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	58	86	09/00	Infogrames, ca. DM 90,-
Pro Rally 2001	Rallye-Simulation	90	86	01/01	Ubi Soft, ca. DM 90,-
Driver	Rennspiel	98	85	11/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Motocross Madness 2	Motocross-Rennspiel	66	84	08/00	Microsoft, ca. DM 80,-
Need for Speed 4: Brennender Asphalt	Rennspiel	113	84	08/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	217	84	01/00	Infogrames, ca. DM 30,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboard-Simulation	130	84	01/01	Activision, ca. DM 70,-
Mercedes-Benz Truck Racing	Truck-Rennspiel	75	82	11/00	THQ, ca. DM 80,-
F1 Racing Championship	Formel-1-Simulation	38	80	04/01	Ubi Soft, ca. DM 80,-
Flight Simulator 2000	Flugsimulation	92	80	11/99	Microsoft, ca. DM 100,-
TOCA 2	Tourenwagen-Simulation	128	79	05/99	Codemasters, ca. DM 30,-

HIGHLIGHTS



BLINDFLUG Ricardo Zonta rast mit Vollgas auf eine Gruppe gut sichtbarer, langsamer Fahrzeuge zu.

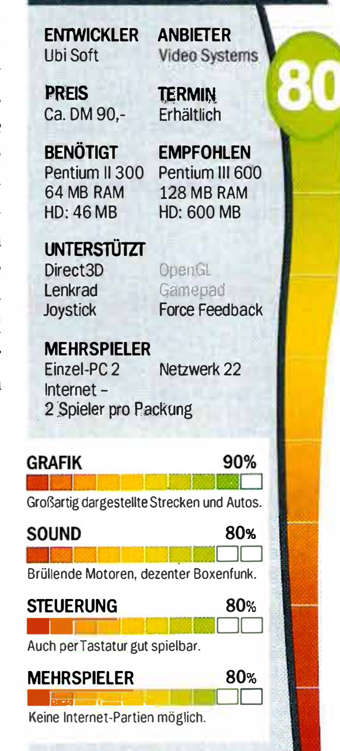
ENDE EINER DIENSTFAHRT Statt zu bremsen, rast der BAR dem nichts ahnenden Alexander Wurz mit Vollgas ins Getriebe.



F1 Racing Championship

Die frisch gekürte Formel-1-Referenz F1 Racing Championship **sorgt für Zündstoff** – und macht einen Nachtest erforderlich.

Für die Motorsport-Experten von PC Games war die Aufregung um die Computerfahrer in **F1 Racing Championship** im ersten Moment nur schwer nachzuvollziehen, da beim ausführlichen Test der finalen Vorabversion (PC Games 4/2001) auf keinem der drei Testrechner nennenswerte Mängel der künstlichen Intelligenz (KI) festzustellen waren. Nachdem allerdings die verpackte Version in der Redaktion eintraf, wollten wir es genauer wissen und installierten das Spiel erneut. Das Ergebnis dieses Nachtests hinterließ gemischte Gefühle. So verhielten sich die Gegner in etwa 80 Prozent der Rennen vorbildlich. In den übrigen Läufen kam es aber immer wieder zu unmotivierten Startcrashs, grundlosen Ausritten ins Kiesbett oder Auffahrunfällen in Bremszonen vor Kurven und Schikanen. Auf das Problem angesprochen, erklärten die Entwickler, dass dieses Verhalten durchaus beabsichtigt sei, da eine Zufallsroutine festlege, wie hoch die Wahrscheinlichkeit für solche Aktionen seitens der Computerfahrer sei. Unsere Testerfahrungen scheinen diese Aussage zu bestätigen: So fuhren wir in unterschiedlichen KI-Einstellungen mehrere Rennen über die volle Distanz, ohne dass es zu unrealistischen Unfällen oder sonstigen Patzern der KI gekommen wäre. Wer hingegen Pech hat, gerät in einen Lauf mit übernervösen Gegnern und wird bereits in der ersten Kurve von einem ungeduldigen Konkurrenten ins Kiesbett geschubst. SASCHA GLISS



TESTURTEIL
F1 RACING CHAMPIONSHIP

80

ENTWICKLER Ubi Soft
ANBIETER Video Systems
PREIS Ca. DM 90,-
TERMIN Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 46 MB
EMPFOHLEN Pentium III 600, 128 MB RAM, HD: 600 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, Lenkrad, Joystick, OpenGL, Gamepad, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Netzwerk 22, Internet -, 2 Spieler pro Packung

GRAFIK 90%
Großartig dargestellte Strecken und Autos.

SOUND 80%
Brüllende Motoren, dezenter Boxenfunk.

STEUERUNG 80%
Auch per Tastatur gut spielbar.

MEHRSPIELER 80%
Keine Internet-Partien möglich.

MEINUNG
SASCHA GLISS

Das zufällig generierte Fehlverhalten der KI kostet F1 Racing Championship den Referenz-Thron.

Prinzipiell war der Gedanke gut: Den Ereignissen in der realen Formel 1 Rechnung tragend, wollten die Entwickler für eine gewisse Unberechenbarkeit der Gegner sorgen. Die Umsetzung dieses Gedankens ging aber in die Hose: Obwohl die KI in den meisten Situationen vernünftige Ergebnisse liefert, kommt es im schlimmsten Fall zu unprovozierten Unfällen. Besonders ärgerlich, da es für den Spieler nicht nachzuvollziehen ist, warum die Piloten sich wie wild gewordene Manta-Fahrer am Samstagabend aufführen. Da dieses Feature zudem nicht deaktiviert werden kann, lässt sich unsere Wertung von 90 Prozent nicht aufrechterhalten. Bleibt zu hoffen, dass die Macherin Paris diesen Fauxpas schleunigst per Update ausbügeln – was ja angesichts der im Idealfall gut agierenden KI kein größeres Problem darstellen sollte.

F1 World Grand Prix 2000



FÜR BLINDE Im Arcade-Modus werden die gegnerischen Fahrer mit riesigen Pfeilen markiert.

Eidos' diesjähriger Beitrag zum Thema Formel 1 nutzt die **Daten der Saison 2000.**

Außer dem Namen hat **F1 World Grand Prix 2000** nicht viel mit dem Vorgänger gemein. Obwohl die Engine neu entwickelt wurde, enttäuscht das Spiel im Vergleich zu Konkurrenzprodukten sowohl optisch als auch spielerisch. Unrealistisches Fahrverhalten und die schwammige Steuerung lassen nicht einmal ansatzweise Rennatmosphäre aufkommen. Grundsätzlich bietet das Spiel zwei Modi: Arcade und Grand Prix. Die erste Spielart erinnert mit simplem Fahrmodell und einem marktschreierischen Kommentator an Arcade-Raser wie **Ridge Racer**. Wie auf Schienen flitzen Sie um die Kurse und müssen innerhalb eines knappen Zeitlimits bestimmte Checkpoints erreichen. Im Grand-Prix-Modus geht es erwartungsgemäß realistischer zu, allerdings haben die Entwickler diese Spielart durch überflüssige Fahrprüfungen „geschützt". Hier kommentiert Premiere-World-Moderator Jacques Schulz jede einzelne Aufgabe und gibt Ihnen kluge Ratschläge mit auf den Weg. Erst wer sich durch Erledigung dieser Prüfungen die so genannte Superlizenz erworben hat, darf sich an einem „echten" Grand Prix versuchen. SASCHA GLISS

TESTURTEIL
F1 World Grand Prix 2000

ENTWICKLER Eutechnyx	**ANBIETER** Eidos
PREIS Ca. DM 90,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 500 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 500 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, Lenkrad, Joystick	OpenGL, Gamepad, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

43

GRAFIK 40%
Überholter Look, detailarme Autos.

SOUND 40%
Nerviger Kommentar im Arcade-Modus.

STEUERUNG 40%
Auch mit FF-Lenkrad zu schwammig.

MEHRSPIELER -%
Keine Wertung möglich.

NASCAR Racing 4





Gentlemen, start your engines! Die Rennspezialisten von Papyrus liefern mit NASCAR 4 ihr **Meisterstück** ab.

In Deutschland weitgehend unbekannt, erfreut sich die NASCAR-Serie in den USA einer größeren Beliebtheit als beispielsweise die Formel 1. Kein Wunder also, dass die Macher von Papyrus die Renngemeinde regelmäßig mit neuen Simulationen der Tourenwagen-Serie beglücken.

NASCAR Racing 4 erinnert auf den ersten Blick stark an seine Vorgänger. Neben Einzelrennen und Testfahrten können Sie die Meisterschaft 2000 gegen bis zu 42 Fahrer bestreiten. Die Wettbewerbe laufen ähnlich wie in Papyrus' **Grand Prix Legends** ab: Jede Veranstaltung eines Rennwochenendes kann übersprungen werden, bis Sie per Mausklick ins Cockpit steigen. Hier zeigt sich, auf welchen Bereich die Entwickler sich bei der Verbesserung der Simulation konzentriert haben. Die schicke Optik überzeugt mit detailliert konstruierten und texturierten Fahrzeugen, während die Strecken im Vergleich zu **F1 Racing Championship** eher schwach wirken. Dank realistischer Physik und überzeugendem Fahrgefühl erreicht das Spiel aber einen ähnlich hohen Realismusgrad wie das französische Produkt und darf somit in keiner gut sortierten Rennspielesammlung fehlen. SASCHA GLISS

ABFLUG Bei Geschwindigkeiten von über 300 km/h in den Steilkurven führen selbst kleine Rempler oft zu spektakulären Unfällen.



TESTURTEIL
NASCAR Racing 4

ENTWICKLER Papyrus	**ANBIETER** Havas Int.
PREIS Ca. DM 90,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 266, 64 MB RAM, HD: 90 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 800, 128 MB RAM, HD: 310 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, Lenkrad, Joystick	OpenGL, Gamepad, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 43, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 43

81

GRAFIK 80%
Schick, aber nicht auf F1-Racing-Niveau.

SOUND 70%
Cool: Blubbernder V-8-Sound im Cockpit.

STEUERUNG 80%
Feinfühlig und sehr realistisch.

MEHRSPIELER 80%
Bis zu 43 „echte" Fahrer auf der Strecke.

Classics



FÜHRERHAUS Das virtuelle Cockpit sorgt automatisch für den richtigen Blickwinkel, ohne Ihnen die Sicht auf die Strecke zu versperren.

TUCHFÜHLUNG Heftige Unfälle wie dieser ziehen neben der Karosserie auch lebenswichtigere Teile der Trucks in Mitleidenschaft.

Mercedes-Benz
Truck Racing

Es muss nicht immer Formel 1 sein: Akkurate Fahrphysik und schicke Optik machen MB Truck Racing zum Geheimtipp.

Wer bei Rennveranstaltungen am Streckenrand lieber Dosenbier statt sündhaft teuren Jahrgangs-Champagner süffelt, dürfte sich in der Welt des Truck-Racings pudelwohl fühlen. Die aufgemotzten Lastkraftwagen kamen in Synetics **Mercedes-Benz Truck Racing** erstmals zu digitalen Ehren und fanden eine treue Fangemeinde, die übers Internet einen regen Austausch von Tuning-Tipps und Streckenrekorden betreibt.

Als Teilnehmer eines fiktiven Markenpokals treten Sie auf mehreren europäischen Pisten an. Vom freien Training über das Qualifying bis hin zum Rennen selbst legen Sie in allen Veranstaltungen selber Hand ans Steuer. In der Garage passen Sie das Setup an die Strecke an und kitzeln so wertvolle Zehntelsekunden heraus. Das Spiel überzeugt vor allem durch edle Optik und realistisches Fahrgefühl. Gerade bei einem Crash stellt die Engine mit unzähligen herumfliegenden Trümmerteilen, qualmenden Wracks und tiefschwarzen Reifenspuren auf der Fahrbahn ihre Klasse unter Beweis.

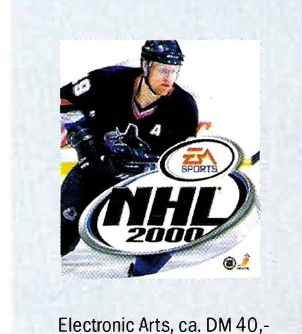
Anbieter .... THQ
Preis .... Ca. DM 50,-

Wussten Sie schon, dass ...

- die Renntrucks bei 160 km/h elektronisch abgeregelt werden? Im Spiel können Sie diese Sperre entfernen und so knapp 200 km/h erreichen.
- viele der Strecken im Spiel (etwa der Nürburgring) auch im Formel-1-Kalender auf dem Rennplan stehen?
- die technischen Daten in Kooperation mit Mercedes-Benz ins Spiel implementiert wurden?

Gut & Günstig:

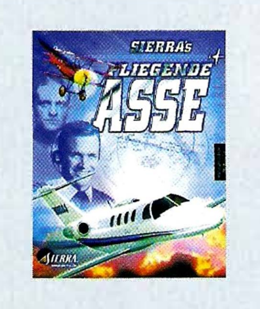
NHL 2000



Electronic Arts, ca. DM 40,-

Die günstige Alternative zur grandiosen Eishockeysimulation **NHL 2001** ist die fast ebenbürtige Version aus dem Vorjahr. Neben zahlreichen Spielmodi, rasantem Gameplay und realistisch animierten Spielern sorgt vor allem der Mehrspielermodus für langfristigen Spielspaß auf hohem Niveau.

Sierras fliegende Asse



Havas Interactive, ca. DM 50,-

Mit Sierras Doppelpack kommen Fans von militärischen und zivilen Flugsimulationen voll auf ihre Kosten. In **Red Baron 3D** erleben Sie die Luftschlachten des Ersten Weltkriegs, wogegen Sie mit **Pro Pilot '99** ganz friedlich mehr als 4.000 verschiedene, internationale Flughäfen anfliegen können.

TIPPS&TRICKS

INDEX

KL = Komplettlösung
AT = Allgemeine Tipps

Desperados

In El Paso wurde wieder einmal die Railroad Company ausgeraubt. Bereiten Sie in der Rolle von John Cooper und seinen Kumpanen den Überfällen ein Ende – mit unseren Tipps geht's einfacher!

Nachdem sich Revolverheld Sanchez als unschuldig erwiesen hat, machen sich Cooper und seine Freunde auf eine heiße Verfolgungsjagd nach dem mysteriösen El Diablo. Dabei dürfen Sie insgesamt sechs Charaktere durch 25 anspruchsvolle Missionen steuern. Jeder hat spezielle Fähigkeiten: Cooper ist flink mit Colt und Messer, Sam sprengt sich notfalls den Weg frei und Kate bezirzt die Männer mit Zupfern an ihrem Strumpfband. In unseren Profitipps zeigen wir Ihnen, wie Sie jeden noch so schwierigen Gegner mit eleganten Tricks zum Schweigen bringen – denn selten ist wildes Geballer angesichts einer Horde von Gegnern sinnvoll. Außerdem führen wir Sie mit ausführlichen Levelkarten und -tipps durch die ersten neun Missionen. Dabei haben wir die simplen Tutorial-Missionen, in denen die Charaktere das erste Mal auftauchen, ausgelassen. Wie Sie durch die restlichen Einsätze kommen, lesen Sie in der nächsten Ausgabe.



Black & White

Wie im letzten Monat finden Sie auch dieses Mal ein Tipps&Tricks-Booklet zu **Black & White** in Ihrer PC Games. Die Erfahrung von insgesamt über 400 Spielstunden ist in den Ratgeber geflossen. Wir haben alle Quests gelöst und geben Ihnen viele wichtige Spieltipps.



Gothic

Piranha Bytes hat mit **Gothic** eine fantastische Rollenspielwelt erschaffen. Mit unseren allgemeinen Tipps verschaffen wir Ihnen einen detaillierten Überblick über die Spielwelt und stellen Ihnen die wichtigsten Schauplätze und Quests für den Spielbeginn vor.

Die Siedler 4

In der letzten Ausgabe haben wir Sie bereits mit allgemeinen Tipps versorgt sowie alle drei Kampagnen und die ersten acht Missionen des Dunklen Volks gelöst. Ab Seite 165 gibt es Missionstipps für die letzten vier Abenteuer – natürlich wieder mit detaillierten Levelkarten.

D

Die **Siedler 4** - Teil 2

Das Dunkle Volk - Mission 9: **Die Suche geht weiter**

1. Bauen Sie im westlichen Küstenbereich Ihres Startgebietes schnellstmöglich eine Flotte, bestehend aus Kriegsschiffen und Fähren, und durchbrechen Sie mit dieser die Patrouillen des Gegners, um zuerst die Insel des gelben Maya-Volkes anzugreifen. Da Sie nur auf dieser Insel Gold finden, sollten Sie nach erfolgreicher Einnahme diese auch mithilfe einiger Pioniere (die Sie in Siedler umwandeln) besiedeln und hier Ihre Ausbildungsstätte für Level-2- beziehungsweise Level-3-Soldaten errichten. Fehlende Rohstoffe können mittels einer Handelsroute nach Bau eines Hafens aus der alten Siedlung herangeschafft werden.

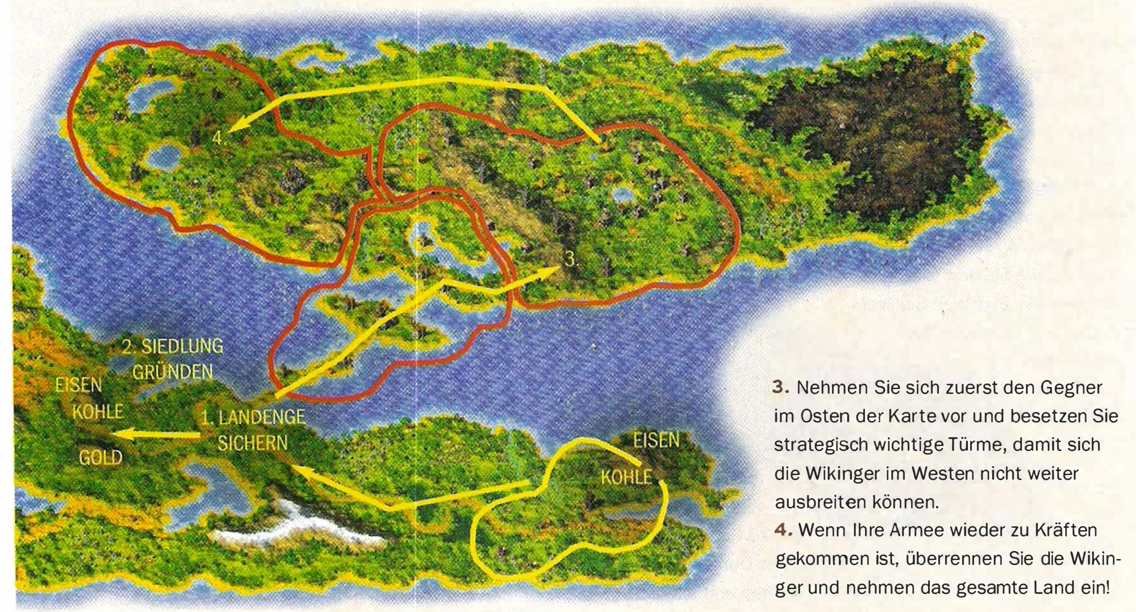
3. Zum Schluss nehmen Sie sich das grüne Maya-Volk vor, welches mangels Rohstoffen keinen Nachschub produzieren kann und so ein leichter Gegner sein sollte.

2. Greifen Sie anschließend das blaue Maya-Volk im Osten über den in der Karte eingezeichneten Weg an und schneiden Sie den Gegner von seiner Rohstoffversorgung ab. Dadurch hat er keine Möglichkeit, neue Soldaten auszuheben. Sobald die Rohstoffversorgung in Ihrer Hand ist, sollten Sie den blauen Gegner komplett ausschalten.

Das Dunkle Volk - Mission 10: **Der Spiegel zerbricht**

1. Weiten Sie Ihr Territorium so schnell wie möglich nach Westen aus, um die Landenge mit drei bis vier großen Türmen zu sichern. Dann sind Sie vor Überfällen sicher.

2. Gründen Sie eine zweite Siedlung nahe der Gold-, Eisen- und Kohle-Vorkommen. Errichten Sie auch eine Kaserne und bilden Sie Krieger aus (am besten auf Level 2 oder 3).



3. Nehmen Sie sich zuerst den Gegner im Osten der Karte vor und besetzen Sie strategisch wichtige Türme, damit sich die Wikinger im Westen nicht weiter ausbreiten können.

4. Wenn Ihre Armee wieder zu Kräften gekommen ist, überrennen Sie die Wikinger und nehmen das gesamte Land ein!

Das Dunkle Volk - Mission 11: **Eins kommt zum anderen**



1. Da Sie zu Anfang kaum Träger und nur wenige Werkzeuge haben, müssen Sie sich auf das Nötigste beschränken. Zwei Holzfäller und ein Sägewerk reichen zunächst. Breiten Sie sich zum kleinen Berg im Nordosten aus und reißen Sie die Türme wieder ab, um zumindest einen Teil der Rohstoffe zurückzubekommen. Fördern Sie Kohle und Eisen, um ein paar Äxte und Sägen herzustellen. Jetzt können Sie die Nahrungsproduktion anlaufen lassen.

2. Weiten Sie Ihr Gebiet nach Osten aus, um sich die Gold-Vorkommen zu schnappen. Für die Ausbildung von Soldaten können Sie sich jedoch Zeit lassen. Auf Ihrer Insel gibt es nur sehr wenige Dunkle Krieger – und per Fähre werden zum Glück keine übergesetzt.

3. Produzieren Sie mindestens genauso viele Bogenschützen wie Schwertkämpfer, setzen Sie diese an der Meerenge im Nordosten über und lassen Sie rund 20 Gärtner folgen.

4. Arbeiten Sie sich Stück für Stück zum Dunklen Land vor. Mit Ihrer Übermacht an Soldaten besiegen Sie die kleinen Horden von Dunklen Kreaturen leicht. Wenn Sie alle Pilzfarmen zerstört haben, können Sie den Dunklen Tempel angreifen.

Das Dunkle Volk - Mission 12: **Die Wurzel allen Übels**



1. Auf der großen Insel gibt es nur wenig Steine. Breiten Sie sich schnell nach Osten aus. Dort finden Sie ein paar Felsen. Gehen Sie jedoch zunächst recht sparsam mit Steinen um.

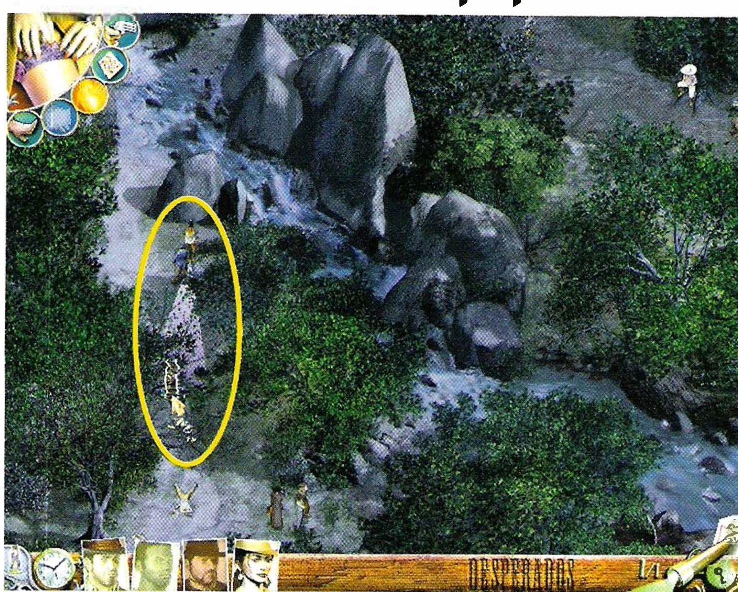
2. Errichten Sie nördlich von der Startposition einen Hafen und transportieren Sie genügend Rohstoffe und Werkzeuge zur kleinen Insel im Westen. Außerdem setzen Sie 15 Diebe über, die Sie dort wieder in Träger umwandeln. Errichten Sie Steinminen und versorgen Sie diese regelmäßig mit Brot.

3. Mit einer Armee von etwa 200 Soldaten und gut 20 Gärtnern dringen Sie in das Gebiet des Dunklen Volkes von Norden oder Süden her ein und vernichten erst alle Pilzfarmen, dann den Dunklen Tempel.

SILKE MENNE/ RONALD KEMPF

Desperados Profi-Tipps

Der Wilde Westen: Revolverhelden, Spieler und leichte Damen. Wie Sie in dem Strategie-Knüller kühlen Kopf und eine ruhige Hand behalten, zeigen wir Ihnen in unseren Profi-Tipps. Außerdem führen wir Sie auf den nächsten Seiten durch die ersten neun Missionen.



CHARMANT Mit Kates Strumpf-Zupfer können Sie Zweier- oder Dreiergruppen „sprengen": Stellen Sie sich in den jeweiligen Sichtkegel des Gegners und locken Sie ihn weg.

Logisches Denken ist die halbe Miete.

Alle Charaktere verfügen über individuelle Fähigkeiten und Eigenschaften. Wenn Sie es nicht schaffen, einen Gegner aus dem Hinterhalt per Messerwurf zu überwältigen, versuchen Sie es mit Kates Beintrick oder einer geworfenen Phiole von Doc. Vor allem das Herbeilocken eines Gegners mit Kate klappt immer wieder und ist in vielen Missionen die einzige Chance, einzelne Gegner zu überlisten. Das klappt selbst, wenn zwei Cowboys beieinander stehen, da diese meist unterschiedliche Sichtkegel besitzen. Gucken Sie vor dem Start einer Mission immer auf die Mini-Map. Wenn Sie hier beispielsweise ein TNT-Fass eingezeichnet sehen, wird dieses zur Lösung der Mission fast sicher gebraucht.

Besonders wichtig: Aktionen programmieren

Die Quick-Actions sind eine häufig unentbehrliche Möglichkeit, Gegner kalt zu machen. So können Sie aus Verstecken heraus Aktionen planen und per Tastendruck (Leertaste) ausführen. Speichern Sie unbedingt per Quick-Save (F5) ab, so oft es geht. Manchmal fehlt bei einer Aktion nur der Bruchteil einer Sekunde und da wäre es fatal, wieder von vorn beginnen zu müssen.

Ich komme einfach nicht weiter, die Situation ist total verfahren. Was kann ich tun?

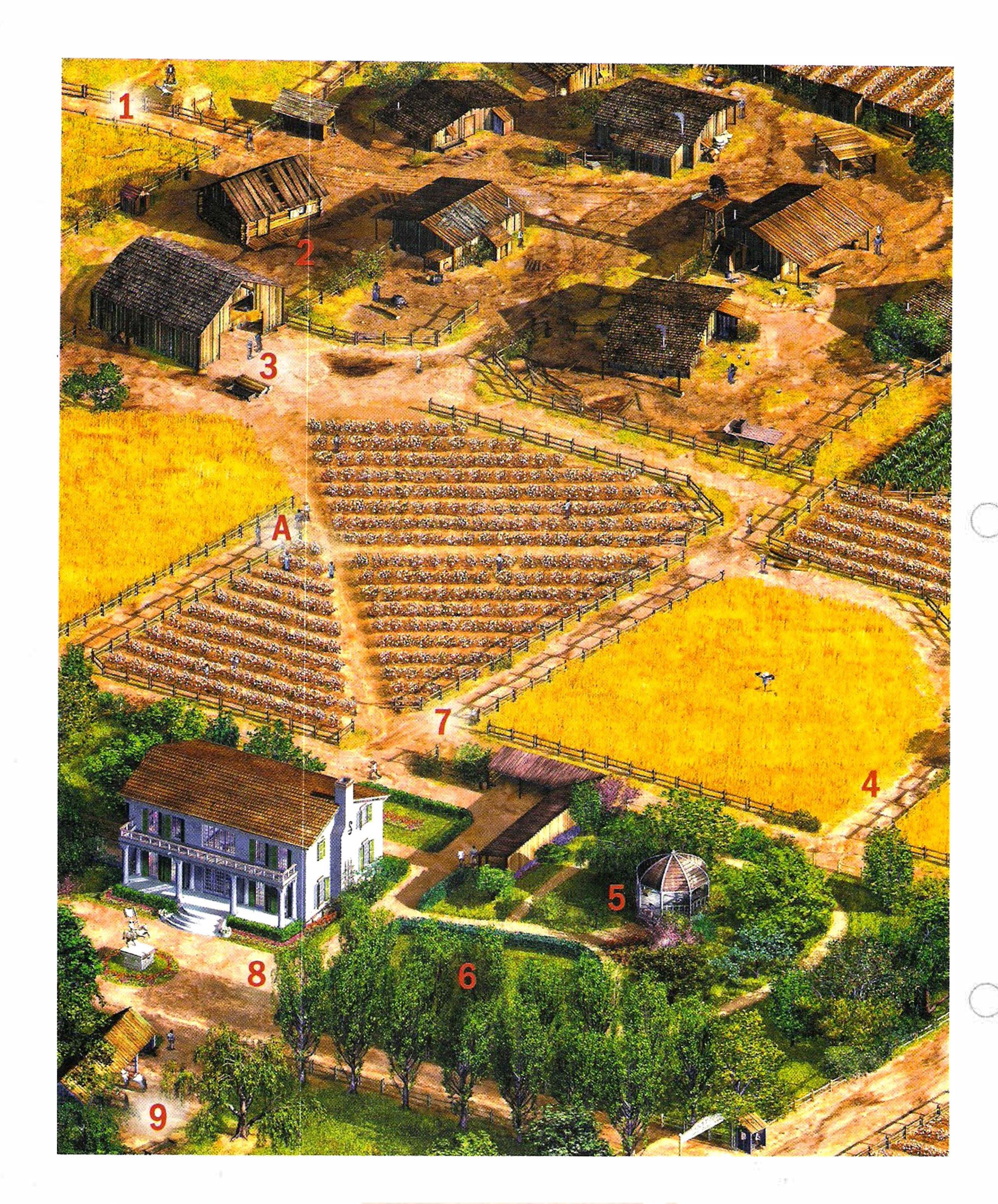
Völlig verfahrene Situationen gibt es im Spiel nicht! Selbst wenn Sie keinen Ausweg sehen, weil beispielsweise die Wege der Gegner keine Flucht zulassen, haben Sie immer noch einige Möglichkeiten, die das Feld völlig neu ordnen. So können Sie beispielsweise mit dem Wurf einer Dynamitstange oder dem gezielten Schuss auf einen Soldaten mit der Scharfschützenmunition alle Gegner in Aufruhr bringen. Fast immer gibt es mehrere verschiedene Lösungswege für ein Szenario, so dass Sie nicht an einer Idee festhalten müssen. Wenn Sie sich an einer Lösungsmöglichkeit versucht haben und absolut nicht weiterkommen, hilft oftmals ein anderer Charakter, eine andere Waffe oder eine andere Route.

Schießwütige aufgepasst: Ballern ist (manchmal) erlaubt.

Grundsätzlich ist strategisches Vorgehen bei **Desperados** angesagt. Trotzdem sollte man die Waffenpower der gesamten Gruppe nicht außer Acht lassen. Wenn Sie Kate, Doc, Sam und Cooper zusammen anwählen und auf die Waffen klicken, erhalten Sie die vierfache Schusskraft. In manchen Missionen und Situationen hilft dies, um ganze Scharen von Gegnern aus dem Weg zu räumen. Suchen Sie sich dafür einen geschützten Platz, der nicht aus der Ferne beschossen werden kann, und locken Sie einen Cowboy herbei. Wenn Sie diesen niedergestreckt haben, kommen in vielen Fällen einzeln weitere Gegner, die Sie dann auf diese Weise gleichermaßen erledigen können. Nicht nur bei diesen Ballerorgien, sondern vor allem auch bei geheimen Missionen ist es unerlässlich, die Leichen zu verstecken.

Kann ich auch ohne Cooper lautlos töten?

Können Sie, das dauert aber länger und ist schwieriger. Kate knockt mit einem Fußtritt einen Gegner aus. Wenn Sie danach noch drei- bis viermal zutreten, befindet sich der Gegner in den ewigen Jagdgründen. Wegschaffen können Sie ihn ohne Cooper jedoch nicht und auch das mehrmalige Treten ist nicht ganz unauffällig, da bei jedem Tritt der Gegner a) einige Meter weiter katapultiert wird (eventuell in feindliche Sichtkegel) und b) er jedes Mal einen Laut ausstößt. Auch Doc kann mittels der Gasfläschchen Gegner betäuben, jedoch nicht töten. Da die Phiolen sehr knapp sind, sollten Sie stets zunächst versuchen, eine Alternative zu finden. Benutzen Sie die Phiolen vor allem, wenn es sich um mehrere Gruppen handelt, die zusammenstehen. Oft kommt es vor, dass ein Bewusstloser wieder aufwacht. Setzen Sie deshalb Sam zum Fesseln ein. Ist das nicht möglich, müssen Sie zuschlagen. Ernst wird es, wenn über dem Bewusstlosen nur noch zwei Sterne kreisen.



Mission 2 – Southern Comfort

Soll ich Sam die ganze Zeit mitschleppen?

Nein, legen Sie ihn an **Punkt 1** vorerst ab. Schleichen Sie bei **Punkt 2** um das Haus und schalten Sie den Cowboy per Messerwurf aus. Dann setzen Sie bei **Punkt 3** die Wachen außer Gefecht, indem Sie das Stroh mit einem gezielten Messerwurf von der Decke lösen. Die beiden Wachen an **Punkt A** müssen Sie nicht unbedingt töten.

Wie gelange ich denn an den beiden Wachen vorbei?

Gehen Sie hinter den Häusern herum und schlagen Sie sich kriechend durchs Feld zu **Punkt 4**. Die Cowboys dort können Sie bequem aus dem Hinterhalt beseitigen und danach Sam zum Feld schleppen. Verstecken Sie ihn dort. Bei **Punkt 4** gilt es, den patrouillierenden Wachmann auszuschalten. Lassen Sie Sam im Feld liegen und bringen Sie die Männer an den **Punkten 5** und **6** um die Ecke. Vorsicht vor dem Cowboy bei **Punkt 7**! Am einfachsten erledigen Sie diesen im Feld.

Wie komme ich zu den Pferden?

Wenn Sie zu laut sind, stürmt bei **Punkt 8** ein Cowboy aus dem Haus. Er geht aber nicht weiter als bis zum Rand der Veranda. Von dort können Sie ihn problemlos erledigen. Schleppen Sie nun Sam zu den Pferden **(Punkt 9)** und reiten Sie nach Osten – am besten im Galopp, da der Wachposten vor der Ranch sonst gefährlich werden kann.

Mission 4 – Hängt ihn höher!

Was mache ich mit dem Pfarrer?

Lassen Sie die Fäuste sprechen, fesseln Sie ihn und stellen Sie sein Pferd zur späteren Flucht bereit. Auf dem Weg zu **Punkt 2** müssen Sie den Cowboy mit einem gezielten Messerwurf kaltmachen. Bringen Sie ihn in das kleine Häuschen bei **Punkt 2.** Von dort können Sie auch den Sheriff auf dem Balkon erledigen (sobald dieser herunterkommt), das Pferd (**P**) stehlen und zum Ausgang bringen.

Wie komme ich zum TNT-Fass und was mache ich dort?

Die kleine Hütte bei **Punkt 3** ist ein prima Versteck, um die Patrouille per Messerwurf außer Gefecht zu setzen. Erledigen Sie mit Cooper den dösenden Cowboy an **Punkt 4** und nehmen Sie mit Sam das TNT-Fass an sich. Verstecken Sie Sam unter dem rechten Baum, während Cooper weitergeht. Damit Sam ungestört den Wagen sprengen kann, muss Cooper bei **Punkt 5** die Wachen erledigen. Der Cowboy auf dem Dach kommt irgendwann herunter und ist daher ein leichtes Ziel. Verstecken Sie sich immer wieder im Haus links davon. Sam legt bei **Punkt 6** das TNT-Fass ab und zündet die Lunte an. Laufen Sie dann mit Sam sofort in das Haus bei **Punkt 3**.

Wie räume ich die Männer am Galgen aus dem Weg?

Lauern Sie mit Cooper nach der Explosion hinter dem Haus (**Punkt 7a**) und räumen Sie einen der Männer am Galgen mit einem gezielten Schuss aus dem Weg. Das Gleiche vollzieht Sam bei **Punkt 7b**. Sie müssen blitzschnell sein! Cooper schneidet Doc bei **Punkt 8** vom Galgen. Im Sheriffbüro (**Punkt 9**) hauen Sie den Deputy per Faustschlag um. Nachdem der Doc den Mantel genommen hat, müssen Sie sofort hinausrennen. Je nach Situation können sich beide bei **Punkt 10** verstecken. Das dritte Pferd steht vor dem Galgen. Satteln Sie auf und reiten Sie mit Doc oder Cooper aus der Stadt. Der andere muss zu Fuß fliehen. Nutzen Sie dafür Hauseingänge und Nischen.





Mission 6 - Gefährlicher Einsatz

Rechts- oder linksrum? Wie gelange ich am einfachsten zum Dampfer?

Verstecken Sie Ihre Charaktere im Haus (Punkt 1) und stellen Sie Cooper vor die Tür. Erledigen Sie mit ihm herumstehende Cowboys und tragen Sie diese ins Haus. Weiter geht es zu Punkt 2. Hier suchen Sie Schutz, bevor Sie Cooper allein vorschicken. Erledigen Sie die Wache vor dem Haus (Punkt 3), wenn sein Kollege die Straße hinaufläuft. Räumen Sie die Leiche weg und achten Sie auf den Zivilisten.

Was mache ich mit dem Wachposten auf dem Balkon?

Setzen Sie die Wachen auf dem Balkon (Punkt 4, Medizinkoffer H) mittels einer Phiole außer Gefecht. Dann suchen Sie mit der Gruppe bei Punkt 5 Unterschlupf. Wenden Sie bei Punkt 6 den Trick mit der Spieluhr an, um die Patrouille anzulocken. Danach wird die oben stehende Gruppe Gauner mit einer Phiole unschädlich gemacht. Bei Punkt 7 verstecken Sie Doc und Sam in der Hütte, schikken Cooper den ganzen Weg zurück zum Ausgangspunkt und verstecken ihn (Punkt 8).

Wie gehe ich mit Cooper auf der anderen Seite vor?

Räumen Sie die Straße von Punkt 9 aus leer. Schalten Sie die Patrouillen aus und stellen Sie die Zivilistin ruhig (nicht töten!). Dann schleichen Sie bei Punkt 10 an das Haus heran, werfen Ihr Messer und rennen über die Leiter im Garten zur Scheune beim Dampfer. Nun betreten Sie den Dampfer über die Leiter bei Punkt 11 und kriechen zum Gang bei Punkt 12. Bleiben Sie im ersten Gang liegen, sonst wird Alarm ausgelöst. Doc muss zu Punkt 13. Beobachten Sie die Wachposten und stürmen Sie ungesehen in deren Rücken hoch. Wenn Sie die Phiole (P) eingesammelt haben, geht es zu Kates Kabine. Befreien Sie die charmante Gaunerin und laufen Sie zusammen mit Doc und Cooper (Punkt 14) zurück zur Hütte bei Punkt 7. Bleiben Sie im Gang kurz stehen, dann ruft der Posten rechts auf dem Dampfer seine Kollegen, die dann auch nach rechts rennen. Von der Hütte aus laufen Sie den ganzen Weg zurück und schalten den wieder erwachten Cowboy auf dem Balkon mit einer Dynamitstange aus. Bei Punkt 15 springen Sie schnell auf die Pferde (PF) und reiten weg.



Mission 8 – In der Höhle des Löwen

Was muss ich als Erstes tun?

Der Wachmann an der Brücke (**Punkt 1**) kommt auf Sie zu. Erledigen Sie ihn per Faustschlag. Achtung: Sie dürfen niemanden umbringen. Verschnüren Sie daher alle Bewusstlosen und verstecken Sie diese. Bekämpfen Sie den Reiter (**Punkt 2**) aus dem Hinterhalt. Warten Sie bei **Punkt 3**, bis der zweite Cowboy weggeht. Kriechen Sie zum Haus, lauern Sie hinter der Ecke und erledigen Sie den Posten. Die Patrouille locken Sie mit dem Kartentrick an (**Punkt 4**).

Wie komme ich in den Innenhof?

Setzen Sie Doc bei **Punkt 5** ein, um die Wachen mit einer Phiole zu betäuben. Nehmen Sie nicht die Holzbrücke – sie ist zu laut. Cooper kann bei **Punkt 6** in den Innenhof klettern. Wenn die Patrouille bei **Punkt 7** nach oben läuft, können Sie einen Mann nach dem anderen im Uhrzeigersinn ausschalten. Wenn der schlafende Cowboy vorne rechts fehlt, läuft ein anderer zum Haus vor der Ranch (**Punkt 7**). Dort postieren Sie Kate und schalten ihn aus. Stecken Sie alle Männer bei **Punkt 8** in die Hütte. Wenn sie aufzuwachen drohen (2 Sterne über dem Kopf), schlagen Sie erneut zu.

Wie schalte ich die Wachen am Eingang aus?

Sie müssen die Wachen voneinander trennen. Mit Kate laufen Sie durch den Sichtkegel des rechten Wachpostens. Wenn er ihr folgt, können Sie ihn bequem ausschalten (**Punkt 9**). Der zweite Posten wird von Cooper aus dem Innenhof heraus übernommen. Achten Sie auf die Phiole (**P**), wenn der Innenraum frei ist. Versammeln Sie alle Charaktere im Hof, locken Sie die Wachen bei **Punkt 10** an und schalten Sie diese aus. Wenn Sie bei **Punkt 11** die Cowboys bewusstlos geschlagen haben, können Sie das TNT-Fass (**T**) und den Medizinkoffer (**H**) mitnehmen.

Und wie komme ich in den abgesperrten Teil der Hazienda?

Sprengen Sie das Tor (**Punkt 12**), bezirzen Sie mit Kate die Cowboys (**Punkt 13**) und verpassen Sie ihnen einen Tritt. Stürmen Sie nun hoch. Wenn Sie an der Tür vorbeigehen, beginnt die Schießerei (**Punkt 15**). Die Cowboys können Sie mit der Vogelscheuche von Doc aus dem Büro locken.



Mission 9 - Nachfeuer

Wie erledige ich die Dreiergruppe am Fluss?

Kriechen Sie mit Cooper im Gebüsch (**Punkt 1**) herum und schalten Sie die beiden Männer mit dem Messerwurf aus, bevor Sie den schlafenden Cowboy umbringen. Die Männer bei **Punkt 2** lockt Kate mit ihrem hypnotisierenden Strumpfbandtrick heraus. Bei **Punkt 3** und **4** können Sie ebenfalls Kates Reize einsetzen und alle Sombrero-Träger anlocken und ausschalten. Achtung: Der Wachposten bei **Punkt 5** steht scheinbar nicht auf diesen Trick, denn er rennt sofort weg und alarmiert seine Kumpanen. Hier müssen Sie Cooper einsetzen und ihn schnell per Messerwurf ausschalten.

Wie schaffe ich es, die doppelte Bewachung auszuschalten?

Bei **Punkt 6** und kurz vor dem Wachturm (**Punkt 7**) stehen je zwei Wachposten. Da diese jedoch in unterschiedliche Richtungen sehen, ist es nicht schwer, sie zu erledigen. Trennen Sie die beiden mit Kates Strumpfbandzupfer, um sie anschließend im dunklen Wald kaltzumachen. Den Wachposten bei **Punkt 7** müssen Sie vom Turm holen oder Doc ein Fläschchen von seinem betäubenden Gas werfen lassen.

Wie stehle ich die Pferde von der Koppel?

Schicken Sie Kate zu **Punkt 8**, um mittels Strumpfbandtrick den Cowboy auszuknocken. Kriechen Sie nun mit Cooper zu den Pferden (**Punkt 9**) und durchtrennen Sie das Seil. Stehlen Sie einen Sattel (**S**) nach dem anderen und satteln Sie jeweils ein Pferd. Damit reiten (nicht galoppieren!) Sie in unbemerkten Augenblicken nach links oben. Denken Sie dran, dass Sie fünf Pferde benötigen. Der fünfte Sattel liegt außerhalb der Koppel. Sie erreichen ihn, indem Sie an der Geisel (**Punkt 11**) vorbeikriechen. Als Letztes schneiden Sie die Geisel vom Pfahl.

Mission 10 – Wiegenlied für vier Kanonen

Was mache ich zu Beginn des Levels, um in die Festung zu gelangen?

Gehen Sie mit Cooper bei **Punkt 1** den Berg hoch bis zu **Punkt 2**. Von dort können Sie per Messerwurf den Wachmann (**Punkt 3**) ausschalten und dann die Leiter herunterklettern (ohne die Gruppe auf den Kisten zu töten). Knocken Sie bei **Punkt 4** die Zweiergruppe an der Leiter aus. Durch die Tür gelangen Sie in den Innenhof (**Punkt 5**), wo Sie zwei Gegner um die „Ecke" bringen müssen.

Jetzt bin ich drin, lass ich nun die anderen rein?

Überstürzen Sie nichts und schalten Sie zuerst den schlafenden Cowboy bei **Punkt 6** aus. Achtung: Hinter den Kisten bei **Punkt 6** sitzt noch ein Halunke. Wenn Sie die beiden erledigt und außer Sichtweite gebracht haben, gehen Sie zum Tor und öffnen es (**Punkt 7**). Doc, Sam und Kate (**Punkt 8**) können nur kriechend zum Haupttor gelangen.

Vor dem Aufgang gibt es viele Wachposten. Wie schalte ich die alle aus?

Schleichen Sie erst mit der ganzen Gruppe unentdeckt zur Hütte bei **Punkt 9**. Jetzt können Sie ein halbes Dutzend Gegner mit dem nackten Bein von Kate einzeln herbeilocken und ausschalten. Haben Sie das Terrain gesäubert, verstecken Sie sich im Haus bei **Punkt 10**. Um dort nicht überrascht zu werden, müssen Sie vorher den Gegner mit dem Sombrero bei seiner Patrouille schlafen schicken. Auch dies kann Kate tun.

Wie komme ich denn in die oberste Etage?

Durch die Hauseingänge gelangen Sie zu **Punkt 11**. Von dort oben können Sie mit dem Kartentrick, dem Bein und der Uhr den Wachen im Umkreis den Garaus machen. Anschließend geht es ganz nach oben. Um das verschlossene Tor zu öffnen, benötigen Sie unbedingt Doc.





Mission 11 – Hinterhalt am Schlangenpass

Links- oder rechtsrum? Wie starte ich den Level?

Als Erstes müssen Sie bei Punkt 1 mit Cooper auf den Felsen klettern und die beiden Wachposten ausschalten. Klettern Sie an der anderen Seite des Felsens wieder runter und bestellen Sie Kate dorthin. Sie kann mit ihrem Strumpfband den ersten Cowboy herauslocken und kaltmachen. Nun zu Punkt 2. Von dort locken Sie die Halunken herbei und schalten sie aus. Die Wachen bei Punkt 3 erledigen Sie mit einer Phiole aus der Entfernung. Die patrouillierenden Cowboys können allesamt in den Gang bei Punkt 2 gelockt werden. Verstecken Sie alle Leichen!

Wie schalte ich den Wachmann an der Brücke aus?

Bei Punkt 4 werfen Sie mit Kate ein paar Karten, um den Wachmann anzulocken. Bei Punkt 5 müssen Sie Kate, Doc, Sam und Cooper postieren. Von hier können Sie die einzeln herunterstürmenden Gegner mit den Colts zum Schweigen bringen. Wenn alle erledigt sind, laufen Sie mit Cooper ein Stück hoch, bis Sie gesehen werden. So lassen sich fast alle Patrouillen ausschalten. Die Gegner bei Punkt 6 beseitigen Sie ebenfalls mit geballter Schusskraft.

Wie komme ich auf die andere Seite des Canyons?

Bei Punkt 7 müssen Sie den Schützen an der Gattling mit Docs Präzisionskugeln erschießen, dann zur Waffe stürmen und den Mann auf der anderen Brückenseite damit ausschalten. Dann stürmen Sie mit allen Charakteren hinüber und erledigen die Cowboys bei Punkt 8 und 9 mit gezielten Schüssen. Sam muss das TNT-Fass (T) mitnehmen. Laufen Sie nun zu Punkt 10, satteln Sie die Pferde (Sanchez' Pferd dabei anleinen!) und reiten Sie bis kurz vor Punkt 11. Lassen Sie alle Charaktere auf Punkt 11 schießen, da sich hier noch einige Gegner verstecken. Anschließend reiten Sie zu Punkt 12 – Mission abgeschlossen!



Mission 12 - Flucht aus El Paso

Wohin soll ich als Erstes gehen?

Schleichen Sie von Punkt 1 nach Punkt 2 und verstecken Sie sich im Haus. Bei Punkt 3 erledigen Sie den Cowboy mit dem Messer und laufen durchs Haus zu Punkt 4. Auf der anderen Straßenseite schalten Sie den Cowboy an der Hausecke (Punkt 5) aus. Bei Punkt 6 finden Sie Sam.

Wie komme ich an den beiden Wachen am Palast vorbei?

Laufen Sie rechts an den Häusern entlang, verstecken Sie sich bei Punkt 2 im Haus und warten, bis die Kutsche kommt. In ihrem Schatten können Sie sich zum Hauseingang bei Punkt 8 schleichen. Verlassen Sie das Haus bei Punkt 9 und „säubern" Sie den Kirchhof. Von Punkt 10 geht es weiter zu Doc auf dem Friedhof (Punkt 11). Verstecken Sie sich mit ihm im Haus bei Punkt 12.

Wie komme ich anschließend zu Kate?

Schalten Sie den Cowboy bei Punkt 13 per Messerwurf aus und schlagen Sie den Zivilisten bewusstlos. Tragen Sie beide ins Haus. Bei Punkt 14 betäuben Sie die zwei Gegner mit einer Phiole. Daraufhin wird ein dritter Cowboy aufmerksam. Erledigen Sie ihn, knocken Sie den Zivilisten aus und tragen Sie die Gegner ins Haus. Den Soldaten auf dem Dach bei Punkt 14 locken Sie durch einen kurzen Spurt herunter. Wenn er um die Ecke kommt, hilft der Messerwurf. Hinter den Wachen bei Punkt 15 können Sie zu Kate (Punkt 16) kriechen. Jetzt laufen Sie den ganzen Weg zurück ins Haus (Punkt 8). Wenn die Kutsche kommt, werfen Sie eine Phiole auf die Wachen. Sammeln Sie alle Charaktere bei Punkt 18.

Wie locke ich die Soldaten heraus?

Sam wirft bei Punkt 19 eine Dynamitstange auf den Zug. Die Soldaten stürmen hinaus und Cooper, der im Haus bei Punkt 2 wartet, stürmt zum Pferd (Punkt 20). Er schaltet die Soldaten aus, sattelt das Pferd und reitet zu Punkt 21.



Mission 13 – Die Mauern von Fortezza

Wie komme ich ins Fort?

Erledigen Sie den Cowboy bei **Punkt 1** mit dem Messer und lassen Sie den zweiten Cowboy laufen. Doc geht zu **Punkt 2** und schreckt den Cowboy mit einer schnellen Bewegung auf. Wenn dieser zurück zu seinem Posten geht, betäuben Sie beide Cowboys mit einem Gasfläschchen und erledigen sie. Stecken Sie die Phiole (**P**) und das TNT (**T**) ein. Nun werfen Sie bei **Punkt 4** eine Phiole auf den Turm. Mit Cooper rennen Sie schnell hoch, verstecken sich hinter der Säule und machen die Soldaten kalt, die von rechts kommen. Bei den **Punkten 6-16** erledigen Sie die Gegner mit der Schleichmethode (bei **Punkt 8** steht ein Offizier). So kommen Sie zu **Punkt 17**, wo Sie den Soldaten an der Treppe erledigen, das Messer rausholen (unbedingt abspeichern!) und aus dem Schatten am Gitter den dicken Aufseher beseitigen. Nun laufen Sie in den Innenhof zu **Punkt 18**, von wo Sie mit dem Uhrentrick das gegnerische Heer Stück für Stück dezimieren.

Wie komme ich über den Zaun?

Erledigen Sie zuerst die zahlreichen Soldaten einzeln und machen Sie dann den Dicken sowie den zweiten Offizier (**Punkt 19**) kalt. Wenn Sie die Männer auf den Wachtürmen ausgeschaltet haben, gelangen Sie über den Zaun (**Punkt 20**) in das Haus (**Punkt 21**). Zünden Sie das TNT-Fass bei **Punkt 22** und betäuben Sie den Stoßtrupp bei **Punkt 23**. Gehen Sie mit Doc und Sam um den übriggebliebenen Wachmann durch das Tor ins Fort.

Wie befreie ich Sanchez?

Sam, Doc und Cooper verstecken sich im Haus (**Punkt 21**). Erledigen Sie alle Gegner in der Nähe (anschleichen, Messer werfen) und laufen Sie dann zu **Punkt 24**. Achtung: Sie müssen vorher den Soldaten auf der rechten Seite aus dem Weg räumen. Schließen Sie mit Doc die Zelle von Sanchez auf und springen Sie im Schutz der Mauer (**Punkt 25**) hinunter. Kate sollte zuvor den Wachmann ausgeschaltet haben. Hinunter kommen Sie übrigens nur, wenn die Pferde vor der Mauer stehen und Sie draufspringen können.

THORSTEN SEIFFERT

Gothic

Das neue Rollenspiel von Piranha Bytes lässt Ihnen bei der Entwicklung Ihres Charakters viel Spielraum. Damit Sie sich aber nicht von Anfang an verzetteln, geben wir Ihnen einen detaillierten Spieleinstieg mit auf den Weg.

Erste Schritte in Gothic

Keine Ausrüstung und keinen Plan – was soll ich nach meiner Ankunft tun?

Bevor Sie einfach Diego zum Alten Lager folgen, sollten Sie sich zuerst etwas mehr mit Ihrer Umgebung vertraut machen. Nehmen Sie alle Beeren, Pilze und sonstige Gewächse mit, die Sie finden. Sie werden am Anfang für jeden heilenden Gegenstand dankbar sein. Außerdem schaffen Sie sich damit eine Warengrundlage fürs Tauschen. Erlegen Sie auch die Fleischwanzen – diese sind ebenfalls schmackhaft und geben verlorene Lebenspunkte zurück. Wenn Sie unter dem Tor mit den Wachen hindurchgelaufen sind, halten Sie nach dem alten Stollen links des Weges Ausschau. In dessen Nähe befindet sich eine verwitterte Holzbrücke. Dort können Sie Ihre ersten Waffen (Spitzhacke und ein Rostiges Schwert) aufsammeln. Im Prinzip können Sie sich völlig frei entscheiden, wo Sie als Erstes hingehen. Da das Alte Lager jedoch am nächsten liegt, sollten Sie sich dort zuerst hinbegeben.

Was muss ich über die Dialoge und meine Handlungen wissen?

Wenn Sie unsere Tipps weiterlesen, kann es durchaus sein, dass Sie an bestimmten Stellen stutzig werden, weil Sie die beschriebenen Situationen vielleicht ganz anders erlebt haben. Dies ist durchaus möglich – da sich bestimmte Antworten in den Dialogen oder bestimmte Aktionen auf den Storyverlauf auswirken können. Daher ist es sinnvoll, vor den jeweiligen Gesprächen abzuspeichern und verschiedene Varianten auszuprobieren. Ein Beispiel gefällig? Sie bekommen recht früh im Spiel den Rat, sich eine Karte von Graham im Alten Lager zu besorgen. Wenn Sie ihn aufsuchen, haben Sie mehrere Möglichkeiten – Sie können brav und widerstandslos den geforderten Betrag zahlen. Aber warum probieren Sie nicht einmal die Variante, ihm zu drohen, dies ist schließlich ein Gefängnis. Siehe da, es funktioniert und Sie erhalten die gesuchte Karte umsonst.

Mein Charakter haucht schon zu Beginn ständig sein Leben aus. Was mache ich falsch?

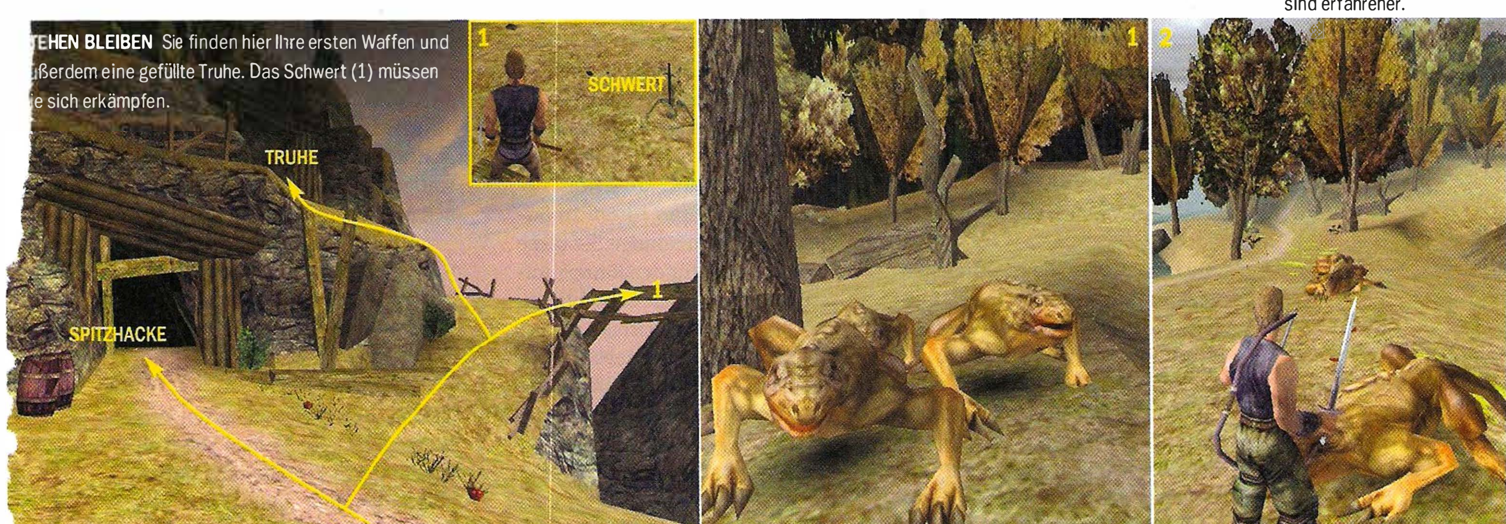
Ihr Charakter ist zu Beginn des Spiels ziemlich schlecht im Kämpfen. Sollten Sie in einen aussichtslosen Kampf geraten, bleibt Ihnen jedoch immer noch die Flucht. Egal ob Monster oder menschliche Gegner, nach einer Weile geben die Verfolger auf. Schaden, den Sie bis dahin dem Gegner zugefügt haben, merkt sich das Programm. So können Sie auch stärkere Feinde schrittweise besiegen. Sollten die Gegner allerdings in der Zwischenzeit wieder Nahrung zu sich genommen haben, sind sie unter Umständen wieder vollständig geheilt.

Was muss ich beim Kämpfen beachten?

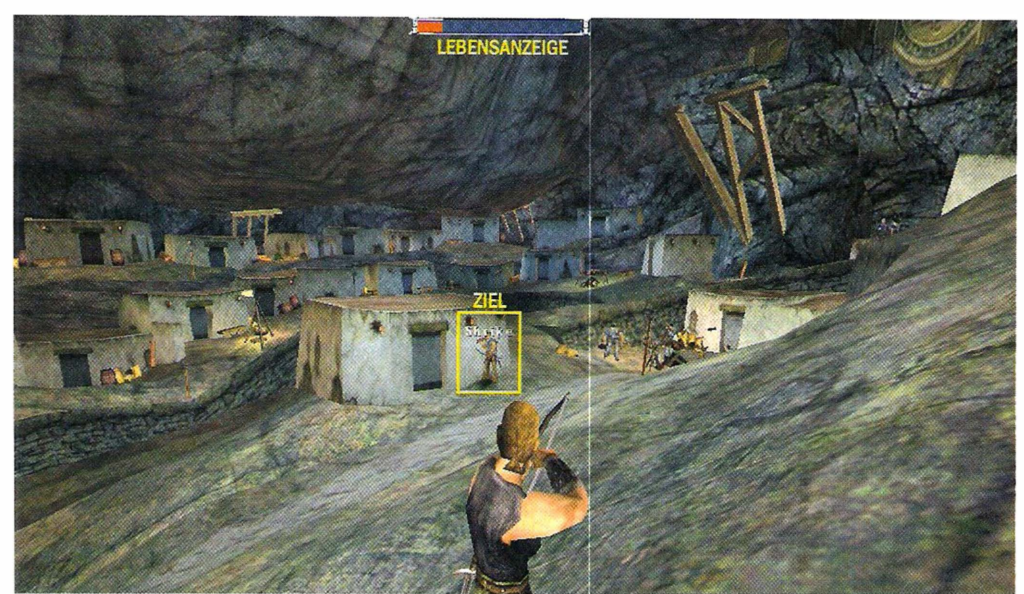
Ihr Charakter kann sich immer nur einem Ziel zuwenden. Wenn Sie auf mehrere Monster gleichzeitig treffen, sollten Sie daher versuchen, zunächst nur die Aufmerksamkeit eines Gegners auf sich zu lenken. Vor dem Angriff machen fast alle Gegner eine Art Drohgebärde. Bleiben Sie dann stehen und warten Sie, bis der erste Gegner auf Sie zuläuft. Laufen Sie ein paar Schritte zurück und starten Sie erst dann Ihren Angriff. Sobald Sie eine Fernkampfwaffe besitzen, können Sie sich das zunutze machen und die Gegner durch einen Treffer aus großer Entfernung auf sich aufmerksam machen. Ist Ihr Ziel weit genug weg, können Sie schon mehrere Treffer landen, bevor Sie in den Nahkampf wechseln. Benutzen Sie zum Wechseln der Waffen am besten die Hotkeys – das geht am schnellsten. Spieler, die Lernpunkte in Geschicklichkeit und Bogenschießen investieren, können so auch aus der sicheren Distanz viele Monster und Gegner aus dem Weg räumen.

G

ECHSENHATZ Selbst mit Waranen können Sie schon früh fertig werden. Laufen Sie nach einem Treffer immer wieder weg (1). Nach wiederholten Angriffen dieser Art liegen vier Warane dahingestreckt auf weiter Flur (2) und Sie sind erfahrener.



…EHEN BLEIBEN Sie finden hier Ihre ersten Waffen und …ßerdem eine gefüllte Truhe. Das Schwert (1) müssen …e sich erkämpfen.



ZIELÜBUNG Wenn Sie erst einmal mit dem Bogen umgehen können, sind Sie in der Lage, auch aus solch einer Entfernung dem Gegner das Lebenslicht auszublasen oder ihn zu schwächen.

Wie gehe ich mit den Waffen um?

Wildes Geklicke hilft beim Kämpfen gar nichts. Versuchen Sie zunächst eine Trockenübung. Studieren Sie mit gezogener Waffe einen festen Schlagrhythmus ein. Wechseln Sie Links-, Rechts- und Vorwärtsschläge gleichmäßig und langsam ab. Waffen, die einen höheren Stärkewert voraussetzen, sind schwieriger zu handhaben. Probieren Sie es zu Beginn des Spiels aus – es ist im Zweifelsfall besser, das Rostige Schwert zu benutzen (weniger Stärke nötig), als tumb und langsam mit dem Alten Schwert oder gar einem Groben Schwert herumzufuchteln. Wenn Sie im echten Kampf sind, sollten Sie die Bewegungen des Gegners genau beobachten. Warten Sie, bis er auf Sie zustürmt, und verpassen Sie ihm dann eine Schlagfolge. Springen Sie etwas zurück und erwarten Sie die nächste Attacke. Diese Taktik ist besser, als einfach auf den Gegner zuzulaufen.

Charakter-Entwicklung

Wie soll ich meinen Charakter sinnvoll weiterentwickeln?

Auch wenn Sie die gewonnenen Lernpunkte völlig frei in die Entwicklung von Fähigkeiten oder Attributen investieren können, um später zum Beispiel ein perfekter Jäger oder Dieb zu werden, sollten Sie zu Beginn einige grundlegende Kampf-Fertigkeiten erlernen. Nur so haben Sie bei den Quests und Kämpfen überhaupt eine Chance zu gewinnen. Die meisten Spieler werden sich ihre Sporen in und um das Alte Lager verdienen, darum sind die folgenden Charaktertipps auf dort erlernbare Talente konzentriert. Investieren Sie Ihre ersten zehn Punkte unbedingt in Stärke und Geschicklichkeit (beim Schatten Diego je fünf Punkte dazulernen.). Damit steigen Ihre Chancen, Kämpfe gegen Monster zu gewinnen. Wenn Sie die nächste Stufe erreichen, sollten Sie unbedingt die Diebesfähigkeit Schleichen erlernen. Der entsprechende Lehrer heißt Cavalorn und ist in einem Tal westlich des Alten Lagers anzutreffen.

Was bringt mir das Schleichen?

Wenn Sie die ersten Quests im Alten Lager annehmen und ein Mitglied der Schattengilde werden möchten, werden Sie von Fingers aufgefordert, ein Diebestalent zu erlernen. Sie sollten als Erstes das Talent „Schleichen“ wählen und dies bei Cavalorn lernen. Mithilfe der „leisen Sohle“ können Sie unbemerkt in viele Hütten eindringen, um dort ungestört herumzustöbern und Kisten zu öffnen. Außerdem können Sie diese Fähigkeit auch für den Kampfnutzen. Sie können sich vorsichtig an ein Opfer heranschleichen und bei ihm mit einem gezielten Hieb Schaden verursachen. Die häufig anzutreffenden Scavenger schlafen zum Beispiel nachts. Nutzen Sie das aus, pirschen Sie sich heran und holen Sie sich ohne großen Aufwand Ihre Erfahrungspunkte.

Lohnt es sich, auch die anderen Diebestalente zu lernen?

Wenn Sie ein geduldiger Spieler sind, können Sie auf das Talent „Schlösser öffnen“ eigentlich verzichten. Sie benötigen lediglich Dietriche, um eine Truhe zu öffnen. Speichern Sie auf jeden Fall vor dem Knack-Versuch ab und knobeln Sie so die jeweilige Rechts-Links-Kombination des Schlosses aus. Mit dem Talent „Schlösser öffnen“ sinkt lediglich die Wahrscheinlichkeit, dass Ihnen ein Dietrich abbricht. Wenn Sie wirklich daran interessiert sind, anderen Personen in die Tasche zu schauen, kommen Sie um das Talent Taschendiebstahl nicht herum. In der ersten Talentstufe liegt die Chance, unbemerkt einen Diebstahl zu begehen, allerdings nur bei 50 %. Wenn Sie ein guter Dieb werden wollen, müssen Sie also schon insgesamt 30 Lernpunkte investieren, um auch die zweite Stufe zu erlernen. Der Taschendiebstahl ist allerdings nur für wenige Quests von Interesse und sollte nur von wahren Diebes-Fans gelernt werden.

Kann ich auch ohne Diebesfähigkeit Personen ausrauben?

Wenn Sie kein Dieb sind und trotzdem den Tascheninhalt der vielen NPCs einsehen möchten, geht dies auch – Sie müssen Ihr Opfer lediglich k. o. schlagen. Das Spiel ist so eingestellt, dass Sie einen menschlichen Gegner zunächst nur kampfunfähig schlagen können. Er bleibt dann eine Weile besinnungslos am Boden liegen. Während dieser Zeit können Sie ihn ausrauben. Natürlich müssen Sie bei solchen Aktionen damit rechnen, erwischt zu werden oder an einen sehr starken Gegner zu geraten (vorher abspeichern). Achtung! Benutzen Sie keine Fernwaffen, da diese den Gegner gänzlich ins Jenseits befördern.

Kann ich mich von Anfang an auf die Quests einlassen, um so meinem Charakter Erfahrung zukommen zu lassen?

Gothic stellt Ihnen völlig frei, wie Sie vorgehen. Sie können gleich zu Beginn tief in die Story eintauchen und eigentlich alle möglichen Quests annehmen. Allerdings



Die Kolonie

Damit Sie von Anfang an einen besseren Überblick über die Kolonie bekommen, finden Sie die ersten wichtigen Orte auf der Übersichtskarte abgebildet.
Cavalorn ist ein Lehrer, den Sie möglichst früh konsultieren sollten, um bei ihm das Bogenschießen und vor allem das Schleichen zu lernen.
Neks Leiche liegt in einer Molerat-Höhle. Bei ihm finden Sie ein Amulett, das Sie für eine der ersten Quests im Alten Lager benötigen. Sie können das Amulett behalten oder es bei dem Schatten Sly abgeben.

G

werden Sie sehr schnell merken, dass Ihr Alter Ego für viele Missionen einfach viel zu schwach und ungeschickt ist. Sie sollten daher zunächst Erfahrungspunkte durch einfaches Monstermeucheln sammeln und neu gewonnene Lernpunkte in die Stärkung Ihres Charakters investieren.

Welche Monster kann ich bedenkenlos angreifen?

Solange Sie noch keinerlei Rüstung besitzen, sollten Sie sich lediglich auf die häufig anzutreffenden Scavenger und Molerats beschränken. Treten diese in größeren Gruppen auf, haben Sie zu Anfang selbst damit noch Probleme. Es empfiehlt sich, recht schnell wenigstens eine Buddlerhose aus dem Alten Lager zu erstehen. Ihre Waffenfertigkeit für Einhänder sollte wenigstens die erste Stufe haben und Ihre Stärke dafür ausreichen, dass Sie problemlos kontinuierliche Schlagfolgen ausführen können. Erst dann dürfen Sie durch die umliegenden Wälder des Alten Lagers streifen, um Monster zu jagen. Blutfliegen sollten als Nächstes auf Ihrer Liste stehen. Danach können Sie sich an Wölfen und Waranen versuchen. Um Snapper, Lurker oder Schattenläufer sollten Sie allerdings erst mal einen großen Bogen machen. Ob Sie für eine bestimmte Monsterart schon gut vorbereitet sind, erfahren Sie nur durch Ausprobieren. Speichern Sie vor einem Kampf ab und probieren Sie aus, ob Ihre gewählte Waffe überhaupt Schaden macht und ob Ihr Charakter auch schnell genug Hiebe ausführen kann. Haben Sie keinen Erfolg, müssen Sie der entsprechenden Monsterrasse erst noch aus dem Weg gehen, bis Sie stärker und geschickter sind.

Ist es sinnvoll, sich führen zu lassen?

Zu Beginn des Spiels werden Ihnen verschiedene Charaktere anbieten, Sie zum Beispiel ins Neue Lager oder ins Sumpflager zu geleiten. Wenn Sie auf so ein Angebot eingehen, brauchen Sie sich auf der Reise nicht selbst in Monsterkämpfe zu verwickeln. Ihr Begleiter wird in der Regel viel besser mit den Gegnern fertig. Die Erfahrungspunkte werden Ihnen trotzdem gutgeschrieben. Nutzen Sie dies aus, indem Sie nicht stur Ihrem Begleiter folgen. Wenn Sie sich ein Stück von Ihrem Begleiter entfernen, bleibt er stehen, um auf Sie zu warten. Schauen Sie sich nach Monstern um und streifen Sie durch die Gegend, um die Bestien anzulocken, die Ihr Kollege dann aus dem Weg räumt. Laufen Sie allerdings nicht zu weit weg, sonst setzt Ihr Begleiter seinen Weg alleine fort.

Lohnt es sich, die verschiedenen Jagdtechniken zu lernen?

Wenn Sie daran interessiert sind, wirklich das Letzte aus den Kadavern der vielen Monster herauszuholen, sollten Sie auch die verschiedenen Jagdtechniken erlernen. Richtig profitabel wird das Abziehen von Fellen oder das Ziehen von Krallen und Zähnen aber erst bei den stärkeren Monstern wie Snappern, Schattenläufern oder Lurkern. Sie können daher Ihre Talentpunkte getrost erst in andere Fähigkeiten investieren.

Das Alte Lager

Was kann ich von Ratford und Drax erfahren?

Kurz vor der Brücke vorm Alten Lager stehen rechts des Weges die beiden Jäger Ratford und Drax. Den Standort der beiden sollten Sie sich gut merken. Wenn Sie im Besitz von Bier sind, geben Sie Drax ruhig einen aus – er gibt Ihnen dafür erste Tipps zur Jagd.

Was hat es mit den Schutzgeldforderungen im Alten Lager auf sich?

Alle Buddler im Lager raten Ihnen, immer brav die zehn Erz zu zahlen. Solange Sie noch völlig unerfahren sind, sollten Sie dies auch beherzigen. Ein Beispiel soll Ihnen den Grund verdeutlichen: Wenn Sie das Alte Lager durchstreifen, werden Sie in der Nähe des Burgeingangs auf den Buddler Grim stoßen. Solange Sie das Schutzgeld an Bloodwyn bezahlen, bleibt Grim ein friedlicher Geselle. Setzen Sie mit der Zahlung aus, wird Grim Ihnen einen Deal vorschlagen, der sich letztendlich als Falle entpuppt. Wenn Ihr Charakter ausreichend stark ist, es gleich mit drei Buddlern aufzunehmen, ist

das kein Problem. Anderenfalls müssen Sie damit rechnen, von den Buddlern besiegt und ausgeraubt zu werden.

Wie soll ich mit der Nervensäge Mud umgehen?

Der Buddler Mud, der sich in der Nähe von Snaf aufhält, kann ganz schön lästig werden. Das Dumme an seinem Gelaber ist, dass er selbst Kampfsequenzen unterbricht, um Ihnen völlig belangloses Zeug ins Ohr zu flüstern. Dadurch geraten Sie recht schnell in den Nachteil und verlieren einen gerade begonnenen Kampf.

Kann ich mich irgendwo ausruhen?

In den verschiedenen Lagern können Sie in jedem freien Bett nächtigen, um sich zu regenerieren. Allerdings kann das zu Problemen mit den eigentlichen Bewohnern führen. Es gibt aber immer eine freie Hütte, die Sie beziehen können. Im Alten Lager bekommen Sie zum Beispiel oberhalb der Arena eine Hütte von Fletcher beziehungsweise dem Buddler Guy angeboten. In dieser Hütte ist jeden Tag ein saftiges Schinkenstück für Sie auf dem Tisch und Sie haben dort eine Kiste, in der Sie überflüssige Ausrüstung lagern können.

Ich möchte ein Schatten wie Diego werden. Was muss ich als Erstes tun?

Suchen Sie Diego vor dem Burgtor im Alten Lager auf und reden Sie mit ihm. Er wird Ihnen mitteilen, dass Sie sich erst bei einigen anderen Schatten beliebt machen müssen, bevor Sie in die Gemeinschaft aufgenommen werden. Klappern Sie das Lager ab, um die Schatten Sly, Fisk, Whistler und Scatty aufzusuchen. Vorsicht! Nicht alle Aufgaben sind leicht zu lösen. Bevor Sie sich zum Beispiel an Scattys Aufgabe, Kirgo in der Arena zu besiegen, die Zähne ausbeißen, sollten Sie Ihren Charakter erst durch Monsterjagd und andere leichte Quests stark genug gemacht haben, damit Sie nicht frustriert aus der Arena gehen.

Wie löse ich das Rätsel um den verschwundenen Nek?

Wenn Sie auf den Schatten Sly treffen, wird er Sie bitten, nach dem Verbleib von Nek zu forschen. Tipps dazu können Ihnen Snaf und Fletcher geben. Verlassen Sie das Alte Lager aus dem Südtor und wenden Sie sich südwestlich. Sie werden dort eine Höhle finden, die von zwei Molerats bewacht wird. Besiegen Sie die beiden Monster und betreten Sie die Höhle. Darin liegt der Leichnam von Nek. Durchsuchen Sie die Überreste und kehren Sie zu Sly zurück, um ihm von Ihrem Fund zu berichten. Neben Slys Stimme erhalten Sie 250 Erfahrungspunkte.

Wie kann ich Snaf bei seinem Eintopf helfen?

Eine leichte Aufgabe – Höllenpilze finden Sie recht schnell in der Nähe des Südtores, vor der Höhle mit Neks Leichnam. Auch in der Alten Mine und in den Wäldern wachsen diese „Schirmträger" reichlich. Über Fleischwanzen sind Sie schon auf dem Weg zum Alten Lager bei der verlassenen Mine gestolpert. Weitere Wanzentiere finden Sie in der Nähe des Südtores in verlassenen Hütten oder auch im westlich gelegenen Tal, in dem Cavalorn wohnt. Snaf gibt Ihnen neben 100 Erfahrungspunkten die Zusage, unbegrenzt von dem Eintopf kosten zu dürfen. Das bedeutet, Sie können sich pro Tag drei Rationen davon bei ihm abholen.

Soll ich Whistler helfen oder das Erz für mich behalten?

Wie Sie sich entscheiden, bleibt Ihnen überlassen. Diego wird es besser finden, wenn Sie das Erz für sich behalten, das hat keinen Einfluss auf Ihr Abschneiden bei der Zulassungsprüfung für die Schatten. Wollen Sie jedoch gewissenhaft Whistlers Auftrag ausführen, sollten Sie bei Fisk auf jeden Fall den Namen Whistler vermeiden. Die zehn Erz extra, die Fisk Ihnen abverlangt, können Sie von Whistler wieder zurückfordern. Sie machen also keinen Verlust. Sollten Sie später ein Meister des Taschendiebstahls sein, können Sie immer noch versuchen, das Ornamentschwert von Whistler zu stehlen.

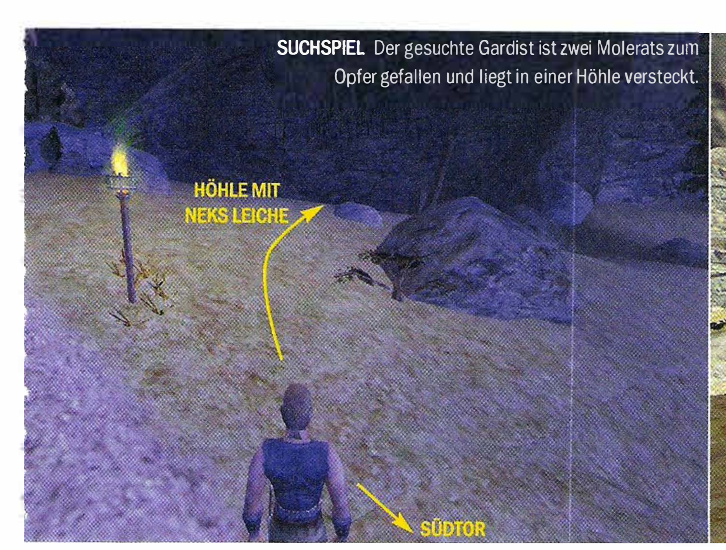
Wo finde ich Cavalorn?

Finger möchte, dass Sie ein Diebestalent lernen, damit Sie seine

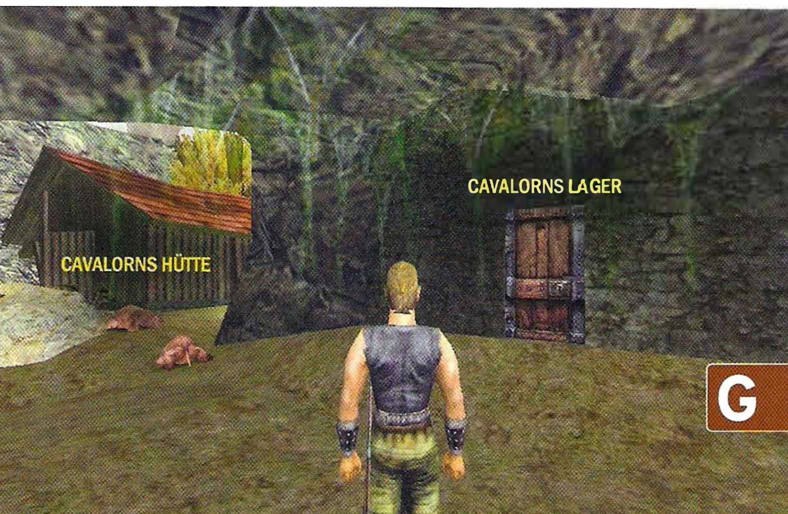


Altes Lager

Das Alte Lager dürfte der erste Anlaufpunkt vieler Spieler sein. Auf unserer Karte finden Sie die Standorte aller wichtigen Charaktere und Orte verzeichnet. Wenn Sie zum ersten Mal im Alten Lager sind, sollten Sie eine komplette Rundtour machen, um alle wichtigen Personen angesprochen zu haben.



SUCHSPIEL Der gesuchte Gardist ist zwei Molerats zum Opfer gefallen und liegt in einer Höhle versteckt.



ENTSCHLÜSSELT Mithilfe des Schlüssels aus seiner Truhe verschaffen Sie sich Zutritt in den Lagerraum von Cavalorn.

Stimme erhalten. Spielanfänger sollten sich für das Schleichen entscheiden. Gehen Sie dazu in das große Tal westlich des Lagers. Dort finden Sie außer Scavenger und Goblins auch die Hütte von Cavalorn. Er bringt Ihnen das Schleichen bei. Schauen Sie sich bei diesem Besuch gleich ein wenig in seinem Lager um. Neben seinem Bett ist eine Kiste, die Sie öffnen können, Cavalorn kümmert sich nicht darum. Sie finden darin einen Schlüssel. Hinter Cavalorns Hütte ist links eine Höhle, in der zwei Molerats hausen. In der linken Höhlenwand ist eine Tür eingelassen, die zu Cavalorns Lager führt. Mit dem Schlüssel können Sie die Tür öffnen und die Kammer ausplündern. So gelangen Sie unter anderem kostenlos in den Besitz eines Kurzbogens.

Hat Thorus auch eine Aufgabe für mich?

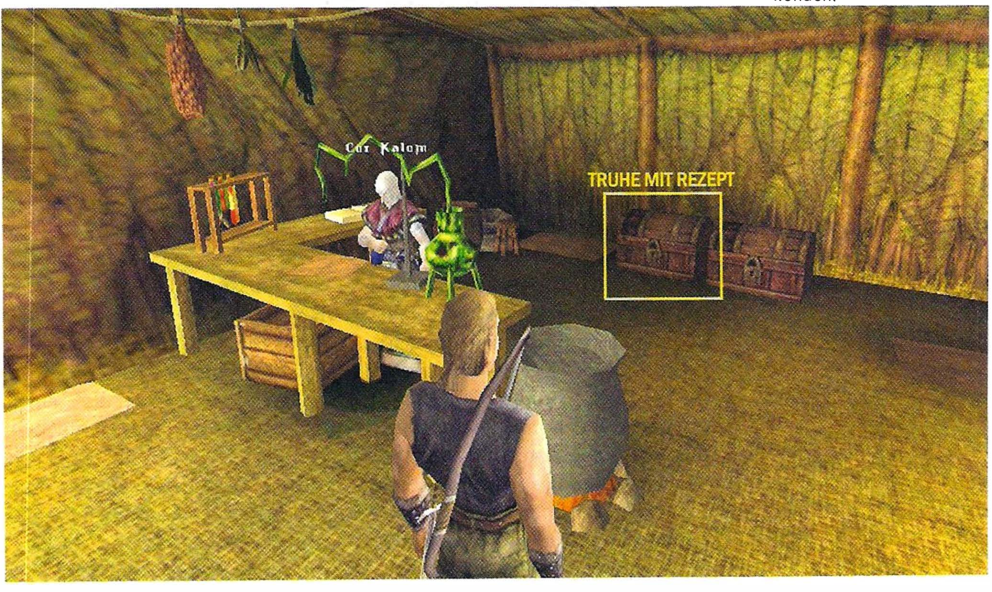
Scheuen Sie sich nicht, Thorus nach einer Aufgabe zu befragen. Sie sollen für ihn den Hehler Mordrag aus dem Weg schaffen. Sie haben dafür zwei Möglichkeiten. Wenn Sie Mordrag für immer aus dem Verkehr ziehen, erhalten Sie 300 Erfahrungspunkte. Wählen Sie die Variante, ihn zu warnen und mit ihm zum Neuen Lager zu ziehen, erhalten Sie 250 Erfahrungspunkte von Thorus. Für den Storyverlauf sollten Sie die letztere Variante favorisieren. Egal wie Sie sich entscheiden, es empfiehlt sich, vorher Mordrag seinen Ring abzukaufen. Das gute Stück gibt Ihnen einen Geschickbonus von +5. Wenn Sie Mordrag später zum Neuen Lager geführt haben, gibt er Ihnen noch einmal den gleichen Ring. Einen davon können Sie im Neuen Lager abgeben, um zum Anführer Lares zu gelangen – Sie haben dann immer noch den zweiten Ring im Besitz.

Wie löse ich die Aufgabe von Dexter?

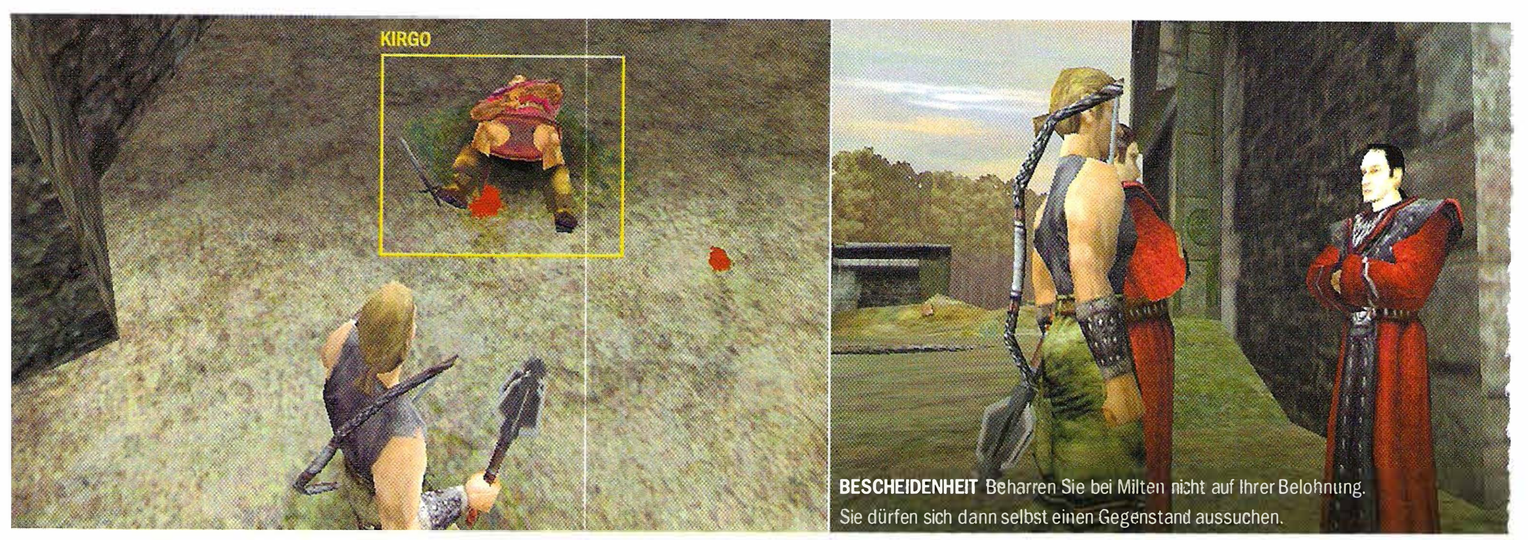
Sie müssen dazu ins Sumpflager reisen. Wenn Sie sich noch nicht stark genug für eine Überlandreise fühlen, sprechen Sie am besten Baal Taran an. Er hält sich in der Nähe des Nordtores bei Kartenhändler Graham auf. Taran schickt Sie zu Baal Parvez, den Sie am Marktplatz aufstöbern können. Er wird Sie zum Sumpflager geleiten. Im Sumpflager werden Sie gleich hinter dem Tor auf Lester treffen. Er bietet Ihnen eine Lagerführung an. Nehmen Sie das Angebot an und lassen Sie sich zum Alchemisten führen. Dort hält sich auch Cor Kalom auf. Der Alchemist ist so in seine Experimente vertieft, dass Sie bedenkenlos die Kisten im Raum untersuchen können. In der linken Kiste befindet sich das gesuchte Rezept für Dexter. Nach erfolgreicher Ablieferung des Rezeptes bei Dexter erhalten Sie 350 Erfahrungspunkte.

Was kann ich mit der Liste für Diego machen?

Die eigentliche Aufgabe, die Liste aus der Alten Mine zu holen, ist nicht schwer. Was Sie noch in der Mine tun können, lesen Sie im entsprechenden Abschnitt. Sobald Sie die Liste abgeliefert haben, erhalten Sie 500 Erfahrungspunkte von Diego. Es gibt aber auch eine an-



KOSTENFREI Lassen Sie sich nicht von der Anwesenheit Cor Kaloms verwirren. Sie können in aller Ruhe aus der linken Truhe das Rezept für Dexter entwenden.



BESCHEIDENHEIT Beharren Sie bei Milten nicht auf Ihrer Belohnung. Sie dürfen sich dann selbst einen Gegenstand aussuchen.

SIEG DURCH K. O. Ihren Arenagegner Kirgo sollten Sie frühestens herausfordern, wenn Sie Stufe 6 oder 7 erreicht haben.

dere Spielvariante: Nachdem Sie die Liste von Ian erhalten haben, geben Sie diese nicht gleich bei Diego ab. Reisen Sie erst zum Neuen Lager und suchen Sie Lares auf. Geben Sie ihm die Liste (250 Erfahrungspunkte). Lares wird die Liste etwas überarbeiten und Sie bitten, die neue Liste zu Diego zu bringen. Wenn Sie dies erfolgreich absolviert und Lares gemeldet haben, erhalten Sie noch einmal 750 Erfahrungspunkte von Lares.

Wie gewinne ich die Arenakämpfe, um Scatty zu beeindrucken?

Auch wenn Sie diese Aufgabe recht früh im Spiel erhalten – gegen die Arenakämpfer Kirgo und Kharim zu bestehen ist nichts für Anfänger. Ihr Charakter sollte wenigstens die Stufe 6 oder 7 erreicht haben und außerdem im Besitz besserer Waffen sein. Ansonsten sehen Sie Ihren Charakter schnell im Staub liegen. Unser Testcharakter konnte mit einem Stärke- und Geschicklichkeitswert von 30 Kirgo recht leicht besiegen. Als Waffe diente der Steinbrecher-Kolben aus der Alten Mine (siehe entsprechenden Abschnitt). Wenn Sie gegen Kharim bestehen wollen, müssen Sie noch viel, viel besser sein. Es genügt aber, Kirgo zu besiegen, um Scatty zu beeindrucken. Sie können Kharim trotzdem einfach herausfordern – legen Sie zuvor all Ihr Erz in Ihre Truhe in der Hütte, damit es Ihnen nicht bei einer Niederlage abgenommen wird. Bei einer Niederlage erhalten Sie immerhin noch 50 Erfahrungspunke für die Herausforderung und Scatty ist noch etwas mehr beeindruckt. Bei einem Sieg über Kharim springen 200 Erfahrungspunkte für Sie heraus.

Diegos Aufgaben sind alle erfüllt. Wie geht es weiter?

Sprechen Sie mit Thorus – er wird Sie nun in die Burg lassen. Suchen Sie Raven auf und lassen Sie sich von ihm zu Gomez führen. Machen Sie nicht den Fehler, Gomez einfach anzusprechen, da er Sie sonst mit einem Schwerthieb ins Jenseits befördert. Sprechen Sie erst noch einmal Raven an, der Ihnen sagt, dass Sie Gomez den nötigen Respekt zollen müssen. Erst danach können Sie den Anführer Gomez gefahrlos ansprechen.

Was soll ich Gomez antworten?

Erzählen Sie von Ihren Kontakten in den anderen Lagern. Es ist wichtig, dass Sie dabei nicht lügen. Gomez kommt Ihnen dabei auf die Schliche und Sie liegen erneut leblos am Boden.

Wo werde ich den Brief an den Feuermagier los?

Gleich neben Gomez' Palast ist der Tempel der Feuermagier. Reden Sie mit Milten am Eingang. Sie haben jetzt zwei Möglichkeiten. Wenn Sie auf Ihrer Belohnung beharren und misstrauisch sind, erhalten Sie auf jeden Fall einen Ring der Stärke (Stärkebonus +5). Es ist jedoch besser, Milten zu vertrauen. Der oberste Feuermagier ist Ihnen dann freundlich gesinnt und Sie können sich die Belohnung selbst aussuchen. Egal welche Variante Sie bevorzugen, Sie erhalten auf jeden Fall 200 Erfahrungspunkte.

Was kann ich noch in der Burg machen?

Nehmen Sie sich Zeit, alle Räume der Burg zu durchsuchen. Es gibt eine Vielzahl an Kisten und Truhen, die Sie mit Ihren Dietrichen plündern können. Auch die zur Zierde aufgestellten Schwerter in Gomez' Palast können Sie sich problemlos unter den Nagel reißen und verhökern. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie auf den Gardisten Bullit treffen. Wenn Sie ihm sagen, dass Sie gekommen sind, „sein Maul zu stopfen", müssen Sie sich auf einen harten Kampf gefasst machen. Heben Sie sich diese Auseinandersetzung für später auf, wenn Sie stärker sind.

Die Alte Mine

Wie gehe ich in der Alten Mine vor?

Sprechen Sie als Erstes mit Drake und geben Sie ihm ein Bier aus, um mehr über die Mine zu erfahren. Spielanfänger können hier einige kleine Quests lösen. Mit den insektenartigen Minecrawlern ist wahrlich nicht gut Kirschen essen. Ohne eine gescheite Rüstung und eine gute Waffe haben Sie keine Chance gegen diese Biester. Es lohnt sich aber dennoch, die Seitentunnel zu erkunden, um recht früh in den Besitz zweier guter Waffen und zweier Ringe zu kommen. Achten Sie auch auf die vielen Pilze und Heilkräuter, die Sie in den Tunnels finden können.



HÖHLENTOUR Der rechte Tunnel (B) führt zum Steinbrecher. Im linken Gang (A) finden Sie den Knochenbogen und einen Ring. Templer und Gardisten helfen Ihnen bei den Monstern.



ERSATZTEIL Kaum auszumachen ist das kleine Zahnrad der Stampfmaschine, das Sie später im Spiel für Ian, den Minenaufseher, besorgen müssen. Es liegt in einem Seitentunnel.

Wie überliste ich die Minecrawler als unerfahrener Charakter?

Laufen Sie einfach in einen Tunnel hinein und erregen Sie die Aufmerksamkeit der Rieseninsekten. Sobald diese Sie angreifen, laufen Sie schnell zum nächsten Gardisten oder Templer zurück. Die NPCs haben in der Regel keine Probleme mit den Viechern. Allerdings müssen Sie dann auf die Erfahrungspunkte für diese Monster verzichten, was aber nicht weiter tragisch ist.

Was finde ich in den Seitentunneln?

Suchen Sie die beiden unteren Seitentunnels bei der Schmelze auf. Auf dem dunklen Tunnelboden liegen einige Pfeile und dazwischen ein Knochenbogen (Schaden 36, benötigte Stärke 18). Hinter dem Fundort des Bogens können Sie eine Leiter hochklettern. So gelangen Sie zu einem Skelett, dem Sie einen Ring (Geschicklichkeitsbonus +5) entwenden können. In dem zweiten Tunnel liegt in der Nähe eines toten Buddlers die Einhänderwaffe Steinbrecher (Schaden 37, benötigte Stärke 26). Mit diesen beiden Waffen wird Ihr Charakter wesentlich kampfstärker. Eine Ebene unterhalb des Händlers Santino führt ein Seitentunnel zu einem alten Stampfer. Am Boden der Höhle liegt ein Zahnrad. Dieses Zahnrad müssen Sie später im Spiel Ian überbringen. Es schadet aber nichts, den Gegenstand schon jetzt mitzunehmen. In einem weiteren Gang finden Sie noch einen Ring.

Soll ich das Angebot des Templers, mir was beizubringen, annehmen?

Ein Templer bietet an, Ihnen für einen Lernpunkt das Entfernen der Zangen beizubringen. Gor Na Drak, der nachts immer am Ausgang der Mine zu finden ist, bringt Ihnen dieses Wissen aber auch umsonst bei. Sie können sich diesen Lernpunkt also sparen.

Soll ich auf Snipes Vorschlag eingehen?

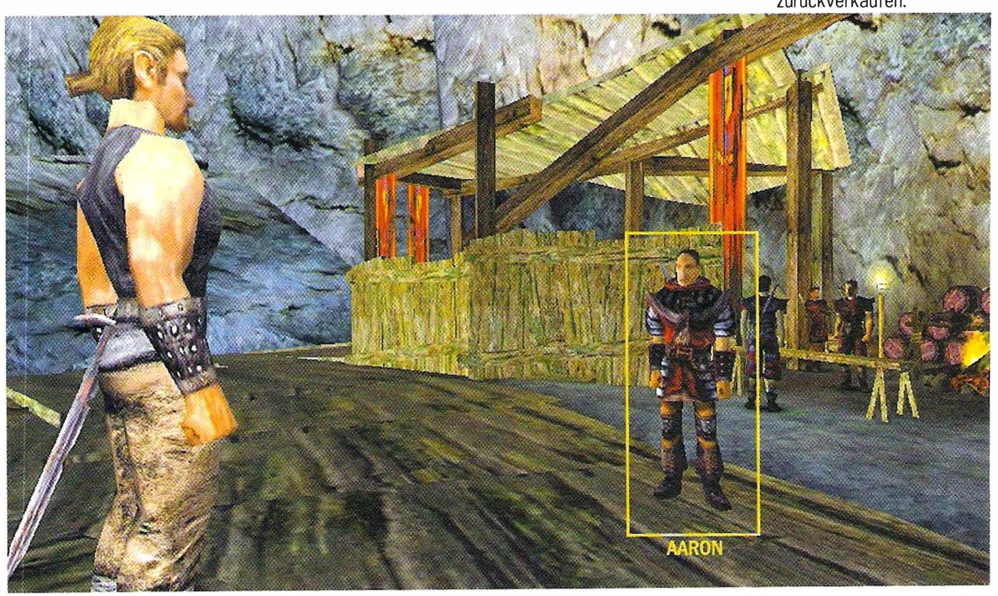
Lassen Sie sich die 150 Erfahrungspunkte nicht entgehen und locken Sie Aaron für Snipes von der Truhe weg. Sagen Sie Aaron, dass Ian sie schickt, Sie aber keine Ahnung hätten, worum es geht. Kaufen Sie dann von Snipes den Schlüssel. In der Truhe finden Sie einen Heilzauber, Bier und 72 Erz.

Später können Sie Aaron den Schlüssel wieder verkaufen, erhalten noch einmal Erfahrungspunkte und Erz dafür.

Kann ich Ulbert aus dem Schuppen weglocken?

Geben Sie dem Wachposten Ulbert ein Bier aus und sprechen Sie ihn nochmal an. Sie erfahren, dass ein gewisser Aleph im Verdacht steht, den Schlüssel für die Truhen zu besitzen. Suchen Sie nun erst Aleph auf. Geben Sie ihm 50 Erz und Sie erhalten außer dem Truhenschlüssel auch noch einen Ring der Kraft (Stärkebonus +5). Jetzt können Sie die Truhen im Lagerschuppen plündern. Sollten Sie vor dem Treffen mit Aleph erneut auf Ulbert gestoßen sein, hält er wieder Wache und Sie kommen nicht mehr kampflos an die Truhen heran.

AUSGETRICKST Nachdem Sie Aarons Schlüssel von Snipes gekauft haben, können Sie ihn später wieder Gewinn bringend an seinen Besitzer zurückverkaufen.



Gimmicks und Easter Eggs

Ein gutes Rollenspiel lebt von den Möglichkeiten, mit der Umwelt zu interagieren. In Gothic können Sie das auf die unterschiedlichsten Arten tun. Damit Sie ein Gefühl dafür bekommen, zeigen wir Ihnen einige Dinge, die Sie tun können, um den Spielspaß zu steigern.

Fleisch braten

Scavenger und Molerats sind hervorragende Fleischlieferanten. Ein solcher Happen regeneriert zehn Lebenspunkte oder kann getauscht werden. Schauen Sie sich in den Lagern aber einmal genau um. Es gibt viele Feuerstellen mit einer Pfanne darauf. Manchmal können Sie NPCs beobachten, die gemütlich davor sitzen und Fleisch braten. Genau das können Sie auch tun. Der Vorteil von gebratenem Fleisch: Eine Ration regeneriert 15 Lebenspunkte und besitzt auch einen höheren Tauschwert.



BARBECUE Wenn Sie aufmerksam die NPCs beobachten, werden Sie diese Szene häufiger sehen. Ihr Charakter kann sich an einer freien Feuerstelle ebenfalls auf diese Weise ein Mahl zubereiten.

Erz hacken

Wenn Sie eine Spitzhacke besitzen, können Sie sich vor einen Erzbrocken stellen und zusehen, wie Ihr Charakter sich abmüht, Erz zu gewinnen. In der Testversion konnte allerdings kein Erz abgebaut werden. Dieses Feature war ursprünglich für das Spiel vorgesehen, wurde aber wieder entfernt. Die nette Animation ist aber geblieben.

ORIENTALISCH Auch die Wasserpfeifen, die Sie an verschiedenen Orten finden, sind nicht nur zur Zierde da.



Laute spielen

Wenn Sie abends durch das Alte Lager streifen, werden Sie hier und da auf Lautenmusik stoßen. Falls Sie selbst im Besitz eines solchen Instrumentes sind, können Sie es benutzen und erhalten dafür einmalig zehn Erfahrungspunkte.



FREI AB 18 Wenn Sie bei Graham die Skizze erstehen, handelt es sich um eine „Schatzkarte“ der besonderen Art. Schließlich ist die Kolonie nichts anderes als ein Männerknast.

Kraut rauchen

Sie können die verschiedenen Sumpfkrautsorten nicht nur dealen, sondern auch ruhig mal selber probieren. Für das erste Rauchen eines „grünen Novizen“ erhalten Sie fünf Erfahrungspunkte, für einen „schwarzen Weisen“ zehn Erfahrungspunkte. Rauchen Sie Ihren ersten „Traumruf“, erhalten Sie einen permanenten Mana-Bonus (+2).

Schwerter schmieden

Die Möglichkeit, selber Schwerter zu schmieden, gehört mit zu den schönsten Gimmicks. Wenn Sie sich mit einem Schmied unterhalten, können Sie ihn danach fragen, ob Sie sich selbst mal beim Schmieden versuchen können. Kaufen Sie sich Rohstahl (Wert 40 Erz) und stellen Sie ein grobes Schwert her, das Sie für 50 Erz verkaufen können. So können Sie sich nach und nach einen hübschen Gewinn zusammenschmieden. Natürlich ist der Gewinn höher, wenn Sie im Besitz von Rohstahl sind, ohne etwas dafür bezahlt zu haben – Diebe sollten hier aufhorchen. Leider können Sie immer nur ein grobes Schwert herstellen. Weder Ihre Erfahrungsstufe noch Ihre Geschicklichkeit haben hier einen Einfluss.



SCHWEISSIG Es dauert zwar etwas, bis Sie in vier Arbeitsschritten aus dem Rohstahl ein Schwert geschmiedet haben – Spaß macht's aber auf jeden Fall.

Worauf muss ich beim Handeln achten?

Leider besitzen nicht alle Händler ausreichend Erz. Tauschen Sie in so einem Fall überflüssige Gegenstände in Pfeile oder Bolzen um. Deren Wert ist, genau wie beim Erz, immer 1. Je nach Bedarf können Sie später Pfeile/Bolzen im Verhältnis 1:1 gegen Erz tauschen. Heilende Gegenstände gibt es in Massen in **Gothic**. Im späteren Spielverlauf ist es jedoch recht nervig, erlittenen Schaden lange und umständlich durch den Genuss von Pflanzen, Reis oder Ähnlichem zu heilen. Tauschen Sie heilende Gegenstände lieber allmählich in die effektiveren Tränke um.

Das Neue Lager

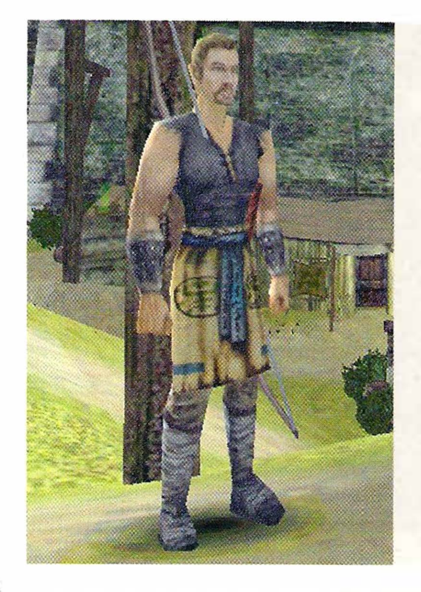
Lohnt sich ein früher Besuch im Neuen Lager?

Auf jeden Fall. Wenn Sie im Alten Lager von Thorus den Auftrag erhalten haben, Mordrag zu beseitigen, sollten Sie die Gelegenheit nutzen und sich von dem Hehler zum Neuen Lager führen lassen. Sie können dort auch als unerfahrener Charakter schon einige lukrative Aufträge annehmen.

Kann ich schon als Anfänger den Auftrag von Homer annehmen?

Wenn Sie im Alten Lager und in der Alten Mine fleißig Kisten geplündert haben, sollten sich in Ih-





Rüstungsfragen

Ihr Charakter läuft am Anfang des Spiels völlig schutz- und mittellos umher. Rüstungen sind sehr teuer und Sie kaufen praktisch die „Katze im Sack", da die Statuswerte erst nach dem Kauf zu erkennen sind. Generell ist es am Anfang günstiger, Erz zu sparen und auf die leichten Rüstungsarten zu verzichten. Laufen Sie lieber etwas länger ohne Rüstung herum und kaufen Sie sich gleich die besseren Varianten. Wenn Sie noch kein Gildenmitglied sind, sollten Sie sich den Novizenrock von den Torwachen beim Sumpflager kaufen – dieser besitzt die besten Werte der Anfängerrüstungen.

Rüstung	Schutz vor Waffen	Schutz vor Feuer	Schutz vor Pfeilen
Leichte Buddlerhose	10	5	0
Schwere Buddlerhose	15	5	0
Novizenrock	15	10	0

Gildenentscheidung

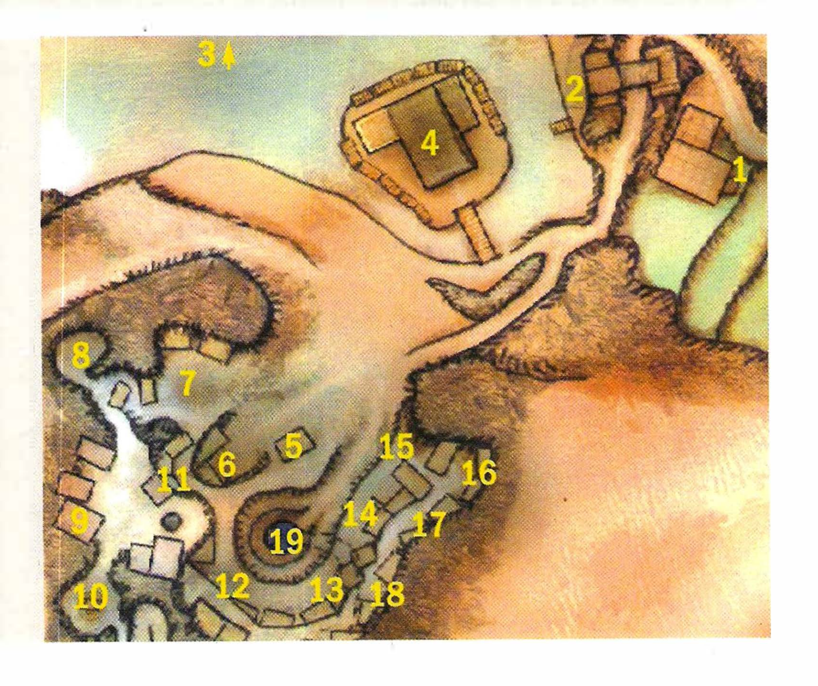
Bevor Sie sich für eine Partei entscheiden, sollten Sie so viele Aufträge wie möglich absolviert haben. Nach Ihrer Entscheidung können Sie nämlich nicht mehr alle Subquests lösen. Sie können anhand der folgenden Liste überprüfen, welche Aufgaben Sie schon erledigt haben, beziehungsweise, was Ihnen noch fehlt. Danach können Sie sich frei entscheiden, welchem Lager Sie sich anschließen wollen.

Kurzbeschreibung	Erfahrungspunkte
Genügend Schatten beeindrucken	500
Zu Lares gelangen	250
Minenliste von Lares modifizieren lassen	250
Diego die Liste geben	750
Lares das Abgeben der Liste melden	750
Diebestalent für Fingers lernen	100
Schwert für Whistler kaufen	200
Kirgo besiegen und Scatty erzählen	150
Gegen Kharim gewinnen	200
Gegen Kharim verlieren	50
Sly das Amulett von Nek geben	250
Zutaten für Snaf besorgen	100
Von Mordrag führen lassen	250
Mordrag beseitigen und leben lassen	250
Mordrag beseitigen und eliminieren	300
Sharky als neuen Hehler für Fisk anheuern	300
Für Lefty Wasser verteilen	100
Lefty später besiegen	300
Das Rezept für Dexter besorgen	350
Baal Cadar beeindrucken	250
Dammlurker für Homer erschlagen	300
Shrike verjagen und Gorn melden	300
Für Baal Kagan Kraut verteilen	200
Baal Isidro Drink spendieren	100
Baal Isidro warnen	200
Anteil bei Lares abliefern	500
Anteil bei Baal Isidro abliefern	500
Von Baal Parvez führen lassen	200
Baal Namib beeindrucken	250
Joru Sumpfkraut geben	50
Ghorim helfen	400
Kraut von Balor holen	100
Deal mit Balor eingehen	50
Blutfliegen für Viran erledigen	500
Kraut bei Cor Kalom abgeben	100
Baal Orun die Krautlieferung melden	200
Belohnung für die Blutfliegenhilfe	250

Übersicht
Neues Lager

In der beigefügten Legende sind alle wichtigen Charaktere verzeichnet. Damit ersparen Sie sich langes Suchen.

Legende:
1: Reislord, Lefty, Horatio (tagsüber)
2: Horatio (nachts), Baal Kagan (nachts)
3: Dammlurker (Monster)
4: Mordrag, Baal Isidro, Cipher, Jeremiah
5: Shrike **6:** Gorn **7:** Torlof **8:** Lee
9: Wassermagier **10:** Saturas **11:** Blade
12: Wolf **13:** Butch **14:** Wedge **15:** Baal Kagan (tagsüber) **16:** Roscoe, Lares
17: Sharky **18:** Buster **19:** Cronos





SIT IN Der gesuchte Freund von Dusty aus dem Alten Lager hört den Predigten von Joru zu. In der Testversion erschien Melvins Name nicht immer über seinem Kopf, Melvin war daher nicht immer ansprechbar.

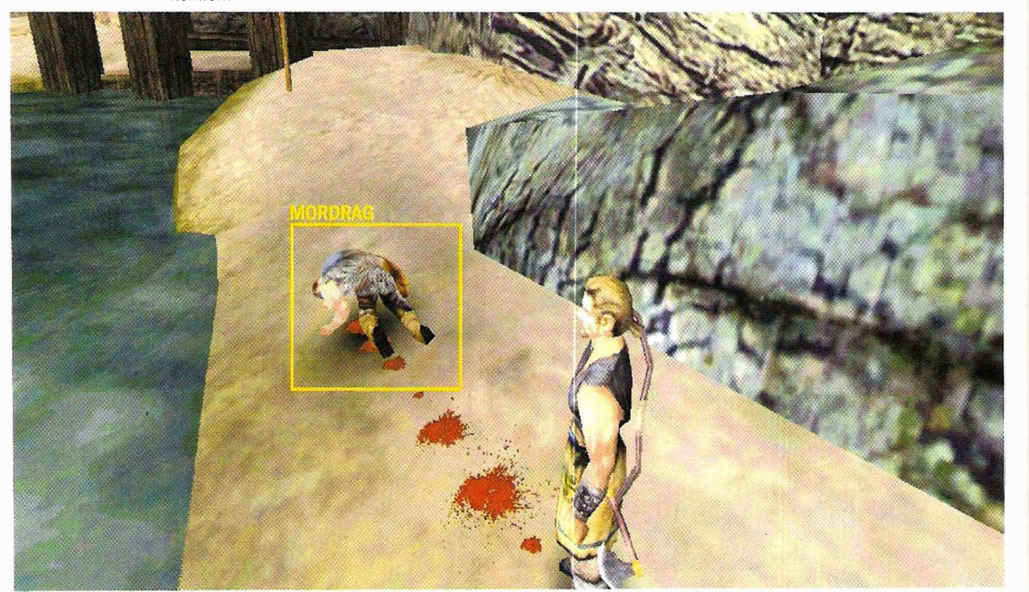
ABGEFACKELT Aus dieser sicheren Entfernung können Sie den widerspenstigen Dammlurker mit zwei voll aufgeladenen Feuerbällen in die ewigen Jagdgründe schicken.

BLUTTAT Wenn Sie Mordrag ins Jenseits befördern, sollten Sie sich nicht mehr dem Neuen Lager anschließen, da Sie Lares' Auftrag, sich mit Mordrag in Verbindung zu setzen, nicht mehr erfüllen können.

rem Besitz mittlerweile auch Spruchrollen und Mana-Tränke befinden. Sind zwei Feuerball-Spruchrollen darunter, können Sie es mit dem Monster aufnehmen. Stellen Sie sich in einiger Entfernung zu dem Monster hin und feuern Sie ein voll aufgeladenes Magiegeschoss ab. Ergreifen Sie dann die Flucht, bis der Lurker sich wieder verzogen hat. Frischen Sie Ihren Mana-Vorrat wieder auf und verpassen Sie dann dem Biest einen zweiten Feuerball. Für das Erlegen des Tieres gibt es 200 Erfahrungspunkte. Wenn Sie dann Homer die freudige Nachricht überbringen, erhalten Sie 300 Erfahrungspunkte.

Wie gehe ich mit Mordrag um?

Alle Spieler, die von Thorus im Alten Lager den Auftrag bekommen haben, Mordrag zu beseitigen, sollten Folgendes beachten: Findige Spieler könnten auf den Gedanken kommen, Mordrag zunächst am Leben zu lassen und sich von ihm zum Neuen Lager führen zu lassen, um so 250 Erfahrungspunkte zu ergattern. Danach kann man Mordrag immer noch ganz aus dem Weg räumen, um bei Thorus 300 statt 250 Erfahrungspunkte abzustauben. So weit, so gut. Wenn Sie sich allerdings später dafür entscheiden, sich dem Neuen Lager anzuschließen, haben Sie ein Problem. Lares schickt Sie als Erstes zu Mordrag – ist dieser nicht mehr am Leben, können Sie Lares' Auftrag nicht zu Ende bringen. Es ist daher ratsam, als Sympathisant des Neuen Lagers auf die 50 Erfahrungspunkte mehr bei Thorus zu verzichten und Mordrag am Leben zu lassen. Suchen Sie nach Erledigung dieser Aufgabe den Händler Fisk im Alten Lager erneut auf. Er wird ungehalten darüber sein, dass er seinen Hehler verloren hat. Helfen Sie ihm und besuchen Sie Sharky im Neuen Lager. Er wird Mordrags Platz einnehmen. Wenn Sie Fisk davon berichten, erhalten Sie 300 Erfahrungspunkte.



Sumpflager

Wie gelange ich sicher ins Sumpflager?

Wenn Sie schon früh im Spiel die Sekte besuchen wollen, sprechen Sie im Alten Lager zuerst mit Baal Taran in der Nähe des Nordtores. Er verweist Sie auf Baal Parvez, den Sie am Marktplatz finden. Wenn Sie sich von ihm zum Sumpflager führen lassen, erhalten Sie dafür 200 Erfahrungspunkte. Bei den Torwachen sollten Sie sich Ihre erste Rüstung kaufen. Der dort erhältliche Novizenrock ist die beste Anfängerrüstung (Kosten: 500 Erz).

Wen sollte ich im Sumpflager zuerst aufsuchen?

Sprechen Sie zunächst Lester an, der sich gleich hinter dem Eingang zum Lager mit Baal Namib unterhält. Lassen Sie sich von Lester durchs Lager führen. Sprechen Sie ihn bei diesem Rundgang noch einmal an, um zu erfahren, wie Sie Baal Namib beeindrucken können. Wenn Sie später Lester wieder treffen und das gestellte Gespräch durchführen, erhalten Sie dafür 250 Erfahrungspunkte. Merken Sie

sich, dass Sie sich bei den Baals immer erst still verhalten sollten, sonst sind diese verstimmt.

Gibt es etwas Interessantes in der Schmiede zu entdecken?

Sie können in der Schmiede des Sumpflagers Ihre anfänglich arme Reisekasse erheblich aufbessern. Sie müssen lediglich einen Dietrich besitzen. Knacken Sie das Schloss der Truhe in der Schmiede mit der Kombination 1x links, 2x rechts, 3x links. Die Truhe enthält 27 Stangen Rohstahl, 16 Klingen, 10 Crawler-Zangen und drei Äxte. Die Axt ist eine gute Anfängerwaffe, die Zangen können Sie entweder verkaufen oder bei Cor Kalom Tränke dafür erhalten. Schmieden Sie aus Stahl und Klingen insgesamt 43 grobe Schwerter, um diese für 2.150 Erz zu verkaufen.

Wie löse ich die Aufgabe von Baal Tondral?

Wenn Sie im Alten Lager mit dem Buddler Dusty gesprochen haben, wissen Sie schon, worum es geht. Baal Tondral möchte, dass Sie einen Überläufer auftreiben. Bevor Sie nun hastig zum Alten Lager rennen, müssen Sie aber noch mit Melvin gesprochen haben. Sie finden ihn bei den beiden Novizen, die dem Guru Joru zuhören. Erzählen Sie dann im Alten Lager Dusty von ihrem Gespräch mit Melvin. Für die Bestechung der Südtorwachen müssen Sie 100 Erz parat haben. Führen Sie Melvin nun ins Alte Lager zu Baal Tondral. Für diese Aktionen werden Sie mit insgesamt 1.000 Erfahrungspunkten belohnt.

Wie helfe ich Ghorim?

Kehren Sie nach dem Gespräch mit dem Stampfer Ghorim zur Hütte von Fortuno zurück. Dort sollten Sie auf Harlok treffen, der gemütlich eine Wasserpfeife schmaucht. Schlagen Sie ihn k. o. und sprechen Sie ihn erneut an, wenn er aufwacht, um ihn zum Stampfen zu schicken. Folgen Sie ihm zu Baal Orun, der Sie nun anspricht. Als Lohn winken insgesamt 400 Erfahrungspunkte.

Welchen Lösungsweg sollte ich für die Sumpfkrauternte einschlagen?

Baal Orun bittet Sie, Sumpfkraut bei Cor Kalom abzuliefern. Gehen Sie zunächst zu Balor. Bieten Sie ihm im Verlauf des Gesprächs an, halbe-halbe zu machen. Er wird Sie auf Cipher im Neuen Lager hinweisen. Wenn Sie auf dem Weg zu den anderen Krauterntern und Viran sind, sollten Sie alle in der Nähe befindlichen Blutfliegen erlegen. Sollte Viran immer noch nicht zufrieden sein, müssen Sie sich auf den Inseln in der Nähe der Ernter etwas genauer umsehen und auch dort noch Blutfliegen in den Schlamm klatschen. Den Sumpfhaien gehen Sie als Anfänger lieber aus dem Weg, diese Monster sind noch zu stark für Sie. Bringen Sie nun das gesamte Kraut zu Cor Kalom und kehren Sie anschließend zu Baal Orun zurück. Für die Erledigung dieser Aufgaben erhalten Sie insgesamt 1.200 Erfahrungspunkte.

Kann ich mit dem Schlafzauber von Baal Orun etwas anfangen?

Besuchen Sie die Baal Cadar und seine Novizen. Wenn Sie nun den Schlafzauber an einem der Novizen anwenden, wird der Baal beeindruckt sein und Sie erhalten 250 Erfahrungspunkte.

Was mache ich bei Cor Kalom?

Lassen Sie sich von Lester zum Alchemiebereich führen und besuchen Sie Cor Kalom. In seiner Hütte können Sie unbemerkt die linke Truhe öffnen und ein Rezept für einen Trank entnehmen. Mit dem Rezept können Sie den Auftrag von Dexter aus dem Alten Lager erfüllen. Unter der Hütte von Cor Kalom finden Sie den Krauthändler Fortuno. Bei ihm erhalten Sie pro Tag drei Stängel umsonst.

Was mache ich mit dem Kraut von Fortuno?

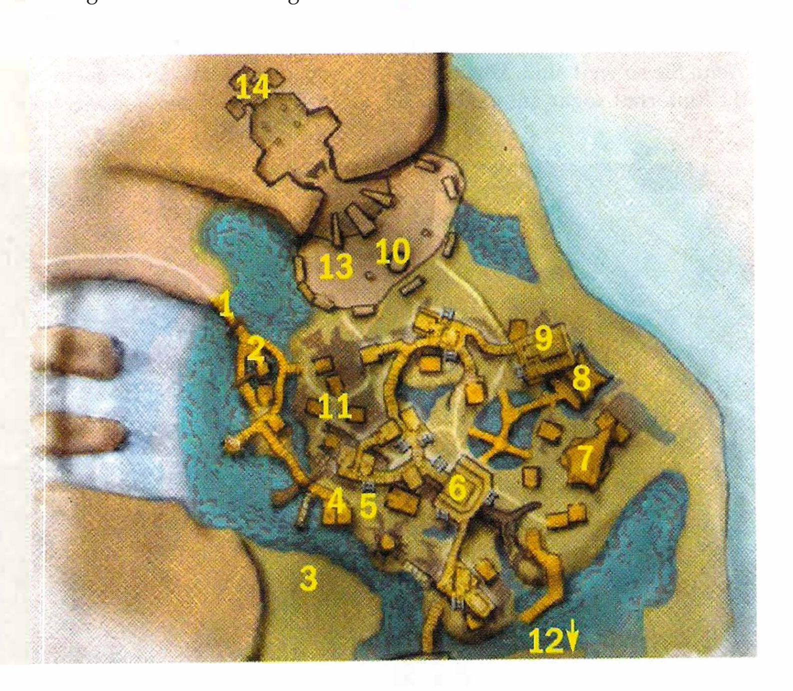
Besuchen Sie nach Ihrem Besuch beim Sumpfkrauthändler Fortuno als Nächstes den Guru Joru. Unterhalten Sie sich mit ihm und geben Sie ihm die Stängel „Schwarzer Weiser". Sie erhalten 50 Erfahrungspunkte dafür und erfahren außerdem Nützliches über die anderen Baals. STEFAN WEISS

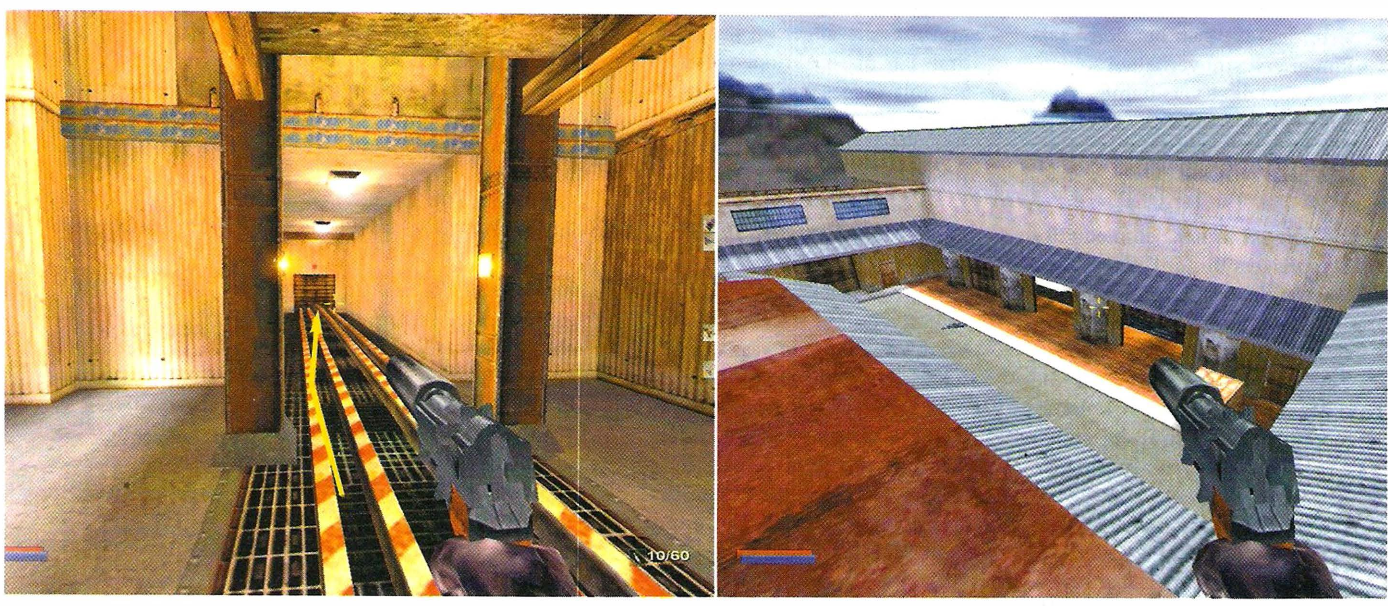
G

Übersicht **Sumpflager**

Das Lager der Sekte ist zwar nicht groß, dafür aber sehr verwinkelt. Unsere Legende sollte Ihnen weiterhelfen.

Legende:
1: Eingang, Novizenrock käuflich
2: Lester, Baal Namib **3:** Krauternter, Balor **4:** Nyras **5:** Baal Orun, Ghorim
6: Baal Cadar (unten), Cor Angar, Gor Na Toth (oben) **7:** Baal Tondral
8: Schmiede, Darrion **9:** Fortuno, Harlok (unten), Cor Kalom, Caine (oben)
10: Baal Tyon **11:** Joru, Melvin **12:** Krauternter, Viran **13:** Talas **14:** YBerion





GEHEIMGANG
Passen Sie den richtigen Moment ab, um auf den Fässern zum Dach des Lagerhauses zu gelangen.

No One Lives Forever

Im Level „Rettungsversuch, Szene 2" können Sie durch einen kleinen Trick mit dem Motorrad fliegen – und zwar an der Stelle, wo Cate vom Hubschrauber angegriffen wird. Stellen Sie das Motorrad direkt unter die lange Leiter, die zum Hochstand führt, und klettern Sie etwa ein Drittel hinauf. Nun steigen Sie Schritt für Schritt die Leiter wieder hinab und probieren jedes Mal, das Motorrad zu benutzen. Wenn es klappt, wird das Motorrad quasi nach oben gezogen und Sie schweben über dem Erdboden. Fahren Sie die Straße ein wenig zurück. Nun sind Sie wieder etwas höher. Brausen Sie den Felsen gegenüber vom Hochstand hoch (ca. 40° Schräge). Wenn Sie so weit sind, können Sie Ihr Motorrad sogar auf dem Dach des Hochstandes parken (einfach absteigen, das Motorrad fällt mit). Wenn Sie noch höher wollen, dann probieren Sie es einfach rechts über dem großen Tor. CHRISTOPHER HANS

Im Level „Ein einflussreicher Mann, Szene 2" gibt es einen Bug, bei dem Sie sich eigentümliche physikalische Gesetze zunutze machen können. Wenn die Fässer verladen werden, brauchen Sie nur warten und sich vor die Ladung zu werfen, kurz bevor diese in das vorher geschlossene Tor einfährt. Haben Sie das richtig gemacht (eventuell dabei ducken), sind Sie plötzlich auf dem Dach des Hauses. Auch wenn es etwas schwer fällt, sich zu orientieren (manche Dächer werden nicht richtig dargestellt), können Sie sich in bzw. über den Abschnitt hinter dem durchfahrenden Zug begeben, um die Wachen bequem aus der Luft zu erledigen. DANIEL SEIBERT

Three Kingdoms

Mit diesen Cheats wird der Strategieknüller **Fate of the Dragon** wesentlich einfacher: Drücken Sie zunächst ENTER und geben Sie dann in der Chatz-Zeile einfach den gewünschten Cheat ein:

!om+fps!	Die Framerate wird angezeigt.
!om+godblessgreed!	Sie erhalten von allen Ressourcen 100.000 Einheiten mehr.
!om+gonzales!	Alle Arbeiter und Soldaten bewegen sich sehr schnell.
!om+icanseeagain!	Die Karte wird vollständig aufgedeckt.
!om+smartbomb!	Alle Soldaten werden getötet.

REDAKTION



Die Siedler 4

Drücken Sie ENTER und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

!wqsa (Versionen 1.00.756, 1.04.791)	
Cheat-Modus aktivieren	
!ympq (Version 1.05.795)	
Cheat-Modus aktivieren	
!win	
Level gewinnen	

IKO HELMS

Wenn Ihr Gegner an der Grenze einen Turm baut und keinen Soldaten daneben postiert hat – was übrigens recht oft der Fall ist – können Sie einen Krieger in die Nähe der Baustelle schicken. Nach der Fertigstellung des Wachturms marschiert Ihr Soldat auf Befehl einfach hinein und der Turm gehört Ihnen! Dadurch erweitern Sie Ihr Gebiet und sparen auch noch Baumaterialien. JOHANNES HÖGNER

Project: I.G.I.

In Mission 14 „Die Bombensuche" gibt es ein verstecktes Waffenlager. In der Lagerhalle, in der zwei Soldaten eine Tür bewachen, stehen jede Menge Holzkisten herum. Auf der unteren Ebene können Sie unter der linken Rampe hinter die Holzkisten laufen. Nach mehreren Ecken gelangen Sie zu einem beleuchteten Waffenlager. Auf zwei Kisten liegen fünf Handgranaten, fünf Annäherungsminen, ein Medipack, ein Colt Anaconda, 44er-Munition sowie ein anderes Munitionspaket. Da in den nächsten Räumen viele Gegner warten, können Sie diese Munitions- und Gesundheitsauffrischung gut gebrauchen. CHRISTIAN DANNER

Age of Empires

Nach wie vor ganz oben in den Charts: der Echtzeit-Klassiker **Age of Empires.** Wer gerade erst eingestiegen ist, sollte folgende Taktiken beachten:



UNBESIEGBAR Mit dieser Formation sollten Sie keine Probleme mit Gegnern haben.

1. Agieren Sie lieber offensiv als defensiv. Halten Sie Ihre Feinde immer mit regelmäßigen (gut geplanten) Attacken auf Trab. Eine viel versprechende Formation besteht aus einem Halbkreis mit schwerer Infanterie, in deren Mitte Bogenschützen platziert werden. Flankiert wird diese Mannschaft von zwei Kavallerie-Gruppen, die Fernkampfeinheiten wie Bogenschützen oder Ballisten abfangen sowie den Köder für das Anlocken von Gegnertruppen spielen. Diese Kerntruppe wird dann je nach Zeitalter und Volk durch Priester, Katapulte und Elefanten-Einheiten ergänzt.
2. Einfache Türme des Feindes können Sie mit fünf bis sechs berittenen Bogenschützen angehen, da diese eine größere Reichweite als die befestigten Kollegen haben.
3. Wenn Ihr Feind Wälder als natürlichen Wall benutzt, sollten Sie mit einem schweren Katapult eine Schneise in die Vegetation schießen und damit den Weg für Ihre Truppen freimachen.
4. Um den Erfolg eines Angriffs zu sichern, können Sie außerdem eine Macke der Computer-KI ausnutzen. Die PC-Gegner werden immer die Einheit mit den niedrigsten Hitpoints angreifen. Diese Angewohnheit sollten Sie ausnutzen, um die feindliche Verteidigung von der eigentlichen Hauptmacht abzulenken. REDAKTION

Volk	Stärken	Schwächen	Empfohlene Taktik
Ägypter	Gold, Priester	Belagerungen	Kavallerie ausbauen
Assyrer	Bauern, Belagerungen	Keine Elefanten	Schnellangriff mit Bogenschützen
Babylonier	Verteidigung	Seefahrt	Weltwunder bauen
Chosenen	Kavallerie	Fernkampf	Kavallerie und Priester ausbauen
Griechen	Seefahrt	Fernkampf	Nur für Inselszenario wählen
Hethiter	Fernkampf	Seefahrt	Schnellangriff mit Fernkämpfern
Minoer	Nahrung, Seefahrt	Fernkampf, Elefanten	Krieg auf Meeren
Perser	Elefanten, Seefahrt	Nahrung	Gegner mit Elefanten überrennen
Phönizier	Infanterie, Seefahrt	Belagerungen	Weltwunder bauen
Shang	Schneller Aufbau	Seefahrt	Weltwunder bauen
Sumerer	Nahrung, Belagerungen	Kavallerie	Schnellangriff mit Bauern
Yamato	Seefahrt, schneller Aufbau	Verteidigung	Schnellangriff mit Reitern

Patrizier 2

Obwohl jedes Spiel etwas anders läuft, gibt es doch einige Handelsrouten, die – bei realistischer Warenherstellung natürlich – immer funktionieren und Ihnen gerade am Anfang viel Geld bringen. Zwei von diesen Handelsrouten sind im Folgenden aufgelistet:

Lübeck - Rostock - Stettin - Malmö	
Lübeck	Eisenwaren für höchstens 350 kaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen
Rostock	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen
Stettin	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für höchstens 50 kaufen
Malmö	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen

Stockholm - Visby - Danzig - Visby	
Stockholm	Eisenwaren für höchstens 325 kaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen
Visby	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen
Danzig	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für höchstens 50 kaufen
Visby	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen

Sobald Sie genug Kapital haben – etwa eine halbe Million –, sollten Sie in Stockholm Kontor, Sägewerk, Bergwerk und Werkstatt errichten, da Sie so insgesamt billiger wegkommen, als wenn Sie die Eisenwaren kaufen. ELENA KARTASCHOVA

Ducati World

Tragen Sie diese Cheats als Spielernamen im Optionen-Menü ein:

THEDOGSNADS	Das Fogarty-Bike wird im Quick Race freigeschaltet.
TODDMCARTOR	Das Cheers Todd 900 Superlite wird im Quick Race freigeschaltet.
ITSALLOVER	Das Quick Race wird komplett freigeschaltet.
TEAM	Fotos der Entwickler

REDAKTION

Nox

Den **Diablo**-Konkurrenten gibt es derzeit besonders günstig. Und von PC Games gibt es dazu erste Tipps.

1. Bevor Sie Ihre Waffen kaputtschlagen – schauen Sie hin, ob die Behälter mit breiten Metallbändern verstärkt sind. Lassen Sie die Finger davon, denn sie gehen nicht zu Bruch. Sie erkennen das auch daran, dass beim Zuschlagen keine gelben „Funken" wegsprühen wie bei den übrigen Kisten. Einige Fässer sind mit hellen X-Markierungen versehen. Vorsicht! Darunter verbergen sich explosive Ladungen, die aber manches Versteck zum Vorschein bringen können.
2. Behalten Sie die Karte immer gut im Auge. Mit einer hohen Zoomstufe lassen sich enge Nischen oder Durchgänge entdecken, die oft zu gut bewachten, aber wertvollen Gegenständen führen. Achten Sie auf kleine Hinweise wie zum Beispiel am Boden verstreute Knochen. In der Regel befinden sich dann Monster in der Nähe.
3. Auch wenn Ihr Charakter recht schnell durch die **Nox**-Lande laufen kann: vorsichtiges Wandeln ist günstiger für Leib und Leben. Ihre Spielfigur bekommt die Monster in der Regel frühzeitig zu Gesicht. Halten Sie dann sofort an und beurteilen Sie die Lage. Fernwaffen oder magische Sprüche lassen sich problemlos anwenden, ohne selbst in Bedrängnis zu geraten.
4. Die meisten Fallen in **Nox** sind gar nicht so schwer zu überwinden, da sie zeitverzögert ausgelöst werden. Vergessen Sie also nicht, dass Ihr Charakter rennen und springen kann, damit sind Sie schon auf der sicheren Seite. Viel interessanter ist, dass viele der Fallen dazu genutzt werden können, unartige Monster ins Jenseits zu befördern.
5. Die Welt von **Nox** steckt voller Geheimnisse. Halten Sie Ausschau nach brüchigen Wänden oder Mauern und versuchen Sie, durch den Einsatz von Waffen oder mithilfe der Pulverfässer Durchgänge zu schaffen. Auch unter Felsen können sich Geheimgänge befinden, benutzen Sie die Muskelkraft Ihres Charakters, um Gegenstände hin- und herzuschieben. REDAKTION

Theme Park World

Bullfrogs 3D-Aufbauspiel wurde kürzlich im Preis reduziert. Was Sie beim Errichten Ihres Freizeitparks beachten sollten:

1. Teilen Sie die freie Baufläche von Anfang an in Quadrate auf. Dadurch bleibt Ihnen der Überblick im Verlauf des Spiels gewahrt und Sie sparen sich große Suchaktionen nach einem bestimmten Gebäude.
2. Bauen Sie Objekte dicht aneinander, da Platz sehr teuer ist und Ihre Besucher ungern weit zur nächsten Toilette laufen. Allerdings sollte immer ein Feld für einen Weg frei bleiben.
3. Behalten Sie immer den Zufriedenheitsbalken im Auge. Zufriedene Kinder verbringen meist ganze Jahre im Park, unzufriedene gehen sofort wieder nach Hause.
4. Teilen Sie den Arbeitern bestimmte Bereiche zu, damit diese nicht in der Gegend umherirren. Meistens gehen sie davon aus, dass schon ein anderer Kollege die Arbeit übernimmt – koordinieren Sie die Arbeiter gut.
5. Unterstützen Sie die Arbeiter finanziell bei ihrer Fortbildung. Ansonsten müssen Sie später mehr Mitarbeiter einstellen, weil Ihre Leute nicht in der Lage sind, die Arbeit zu bewältigen. Beugen Sie dem vor!

REDAKTION

Cultures

Die Wikinger wuseln wieder verstärkt über den Bildschirm. Deshalb gibt es an dieser Stelle die besten Tipps für erfolgreiches Siedeln:

1. Lassen Sie Ihre Wikinger nicht hungern. Kundschaften Sie die Gegend aus und errichten Sie – wo es Sinn macht – Fischer- und Jägerzelte sowie Obstfarmen. Der Vorteil: Fische, Fleisch und Obst müssen nicht weiterverarbeitet, sondern können gleich verzehrt werden. Das spart eine Menge Zeit! Anders sieht es da bei Weizen aus. Er muss erst in der Mühle gemahlen und in der Bäckerei zu Broten verarbeitet werden. Kümmern Sie sich darum erst später, wenn die Fleisch- bzw. Fischproduktion zuverlässig läuft.
2. Was fängt ein Dorf mit 40 Möbeln an? Wozu sind 60 Paar Schuhe gut? Wenn Sie jedem Gebäude einen Wikinger zuteilen, versinken Sie bald in Bergen von überschüssigen Produkten. Lassen Sie es nicht so weit kommen. „Multitasking" ist das Geheimnis. Ein Beispiel: Lernen Sie einen Holzfäller an und lassen Sie ihn nach und nach aufsteigen. Erst zum Werkzeugmacher, dann zum Tischler und danach zum Speermacher. Achten Sie darauf, dass die Gebäude nahe beieinander stehen, und sorgen Sie für genügend Holzvorräte. Sobald er seine Meisterbriefe besitzt, können Sie ihn im Rotationsverfahren arbeiten lassen – je nachdem, was gebraucht wird.
3. Wenn Sie ein feindliches Dorf erobern wollen, sollten Sie zuerst die Verteidigungstürme in Schutt und





ALLER ANFANG IST SCHWER Teilen Sie das Feld in vier Teile gleicher Größe auf, so bleibt alles übersichtlich.

Asche legen. Achten Sie auf gegnerische Zivilisten: Sie versuchen, den eigenen Soldaten zu Hilfe zu kommen, indem sie in die Türme laufen. Postieren Sie Bogenschützen in sicherer Entfernung und versuchen Sie, so viele Zivilisten wie möglich zu erledigen. Wenn der Gegner anfängt, die Türme wieder aufzubauen, können Sie diese mit einem Schlag oder einem Schuss gleich wieder zerstören.

4. Am einfachsten besiegen Sie feindliche Soldaten, wenn Sie die Bogenschützen vorschicken, damit sie die gegnerischen Soldaten ins Kreuzfeuer nehmen – dann haben die Schwertkämpfer leichtes Spiel. Manchmal etwas umständlich, dennoch eine äußerst raffinierte Taktik: Locken Sie feindliche Wikinger in die Nähe Ihrer Verteidigungstürme. Damit rennen sie in ihr eigenes Verderben. REDAKTION

Einsende**hinweise**

Das Wichtigste: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps haben Chancen auf eine Veröffentlichung? Am gefragtesten sind Kurztipps zu aktuellen Spielen. Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken. Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden.

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps? Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen das Honorar.

Wie soll ich denn die Tipps & Tricks einschicken? Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen? Das wäre wünschenswert. Falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie per Hand zeichnen oder mit einem Zeichenprogramm erstellen und auf Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?

Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/ Wordpad (TXT)

Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten. Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich umgehend bei uns melden.

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird? Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Was muss ich beim Einsenden beachten?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.

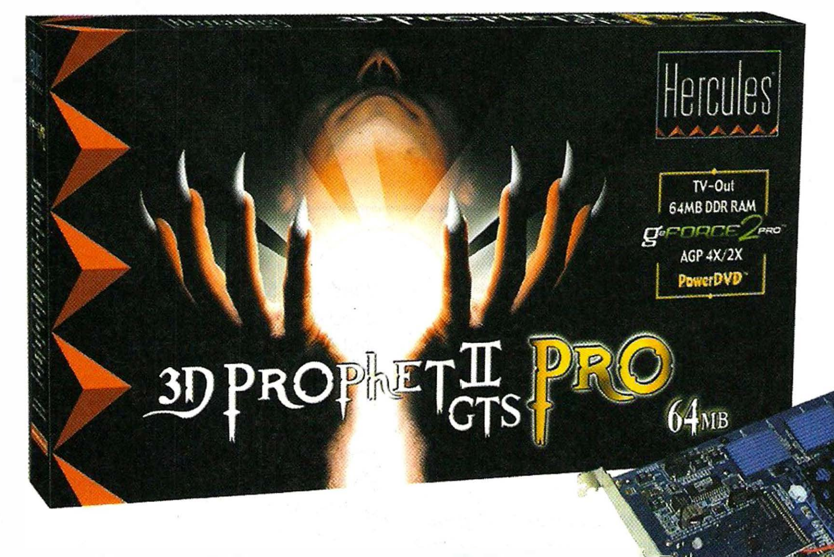
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).

3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Senden Sie Ihre Tipps an:
Computec Media, Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per E-Mail: tipps@pcgames.de

Ihre **Meinung** zählt

Ihr PC könnte ein Hardware-Update vertragen? Etwas Glück vorausgesetzt, werden Sie von Hercules mit modernsten Grafikkarten oder einem Allround-Soundsystem ausgestattet. Machen Sie also auch diesmal bei unserer monatlichen Umfrage mit!



1x Game Theater XP

Mit dem Game Theater XP erwartet Sie nicht nur ein herausragendes Surround-Sounderlebnis (mit zwei, vier oder sechs Lautsprechern), sondern auch eine Allroundlösung, an der Sie Joystick, Gamepad, Lenkrad und Maus bequem an der Vorderseite anstöpseln können. Allein vier USB-Anschlüsse sind vorgesehen. Die Allround-Metallbox wird dabei an der mitgelieferten PCI-Soundkarte angeschlossen und ist die Grundlage vielfältiger Nutzungsmöglichkeiten, auch für ambitionierte Heim-Musiker. Der Wert des Anschluss-Paradieses: ca. DM 400,-



4x Hercules 3D Prophet II GTS Pro

Ihr Einstieg in die Welt der Highend-Grafikkarten: Ausgestattet mit Nvidias GeForce2 Pro, sorgt die Hercules 3D Prophet II GTS Pro für ruckelfreies Spielevergnügen bei Top-Hits wie **Black & White**. Satte 64 Megabyte DDR-Speicher gewährleisten ordentliche Bildwiederholraten. Die flottere Version des GeForce2 GTS ist mit 200 MHz getaktet, der Speicher arbeitet mit einem effektiven Takt von sagenhaften 400 MHz! Aber auch bei 2D-Spielen sorgt die Hercules-Karte mit Auflösungen von bis zu 2.048x1.536 Bildpunkten bei 24 Bit Farbtiefe für gute Bildqualität. TV-Ausgang und DVD-Software sind natürlich inklusive. Wir verlosen vier der Highend-Grafikkarten, jeweils im Wert von stolzen 1.000 Mark.

2x Hercules 3D Prophet 4500

Ein heißes Grafikeisen: Die Hercules 3D Prophet 4500 basiert auf dem brandneuen Kyro-2-Chipsatz aus dem Hause ST Microelectronics. Die Platine beherbergt 64 MByte SDR-SDRAM, der wie auch der Kyro-2-Chip mit 175 MHz Taktfrequenz angesprochen wird. 3D-Features wie Full Scene Anti-Aliasing (FSAA) und Environmental Bump Mapping (EBM) sorgen vor allem zusammen mit 3D-Knüllern wie **Heavy Metal F.A.K.K. 2** für eine hervorstechende Bildqualität. Wenn Sie keine von unseren zwei 3D Prophet 4500 gewinnen, können Sie den Malermeister für rund 350 Mark im Handel kaufen.



Teilnahmebedingungen

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Unternehmen und der COMPUTEC MEDIA AG.
Einsendeschluss ist der 30. April 2001.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
Ihre Angaben dienen PC Games zu statistischen Zwecken und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserumfrage 05/01
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
☐ Bis 16 Jahre
☐ 17 bis 20 Jahre
☐ 21 bis 29 Jahre
☐ 30 bis 39 Jahre
☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
☐ Schüler
☐ Auszubildender
☐ Student ☐ Angestellter
☐ Leitender Angestellter
☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ______________________

Vorname: ______________________

Anschrift: ______________________

DAS HEFT

Welche PC-Games-Version kaufen Sie normalerweise? (bitte nur eine Antwort)
☐ PC Games mit zwei CDs
☒ PC Games mit DVD
☐ PC Games pur (ohne Datenträger)

Ist die von Ihnen gewünschte Ausgabe bei Ihrem Zeitschriftenhändler vorrätig? (bitte nur eine Antwort)
☐ Ja, immer
☐ Ja, meistens
☐ Nein, ich muss oft mehrere Verkaufsstellen aufsuchen
☒ Ich bin Abonnent

Was halten Sie von der Unterteilung der Vorschau- und Testberichte nach Genres?
☒ Sehr nützlich, sorgt für bessere Übersicht
☐ Nett, aber eigentlich überflüssig
☐ Empfinde ich als störend

Was trifft Ihrer Meinung nach auf das neue Testcenter zu? (mehrere Antworten möglich)
☒ Sehr informativ
☐ Mehr Informationen als nötig
☐ Mir fehlen Angaben
☐ Selbsterklärend
☐ Erst nach Studium der Anleitung verständlich
☐ Ist für mich überhaupt nicht verständlich
☒ Gut gewählte Bildausschnitte
☐ Schlecht gewählte Bildausschnitte
☐ Testcenter nutze ich nie

Haben Sie den PC-Games-Benchmark-Test auf der Heft-CD/-DVD bereits ausprobiert?
☒ Ja, funktioniert tadellos
☐ Ja, hatte aber technische Probleme
☐ Ja, hatte aber Probleme bei der Handhabung
☐ Nein

Falls Sie den Benchmark-Test ausprobiert haben: Welchen Wert hat Ihr PC erreicht?

____

Wie finden Sie die ausführlichere Berichterstattung über Budgetspiele und Spielesammlungen („Classics")?
☒ Super! ☐ Geht so
☐ Interessiere mich nicht für ältere Spiele

Was halten Sie vom Space-Rat-Comic?
☒ Sehr witzig, unbedingt beibehalten
☐ Nett, aber überflüssig
☐ Empfinde ich als störend

Welcher Artikel in diesem Heft hat Ihnen am besten gefallen?

____

Von welchem Spieldesigner würden Sie gern ein Interview lesen?

____

Folgende Zusatz-Informationen würde ich mir bei den Vorschau- und Testberichten wünschen:

Homepageangabe zum jeweiligen Spiel

Welche Spielemagazine lesen Sie außer PC Games?
Abonniert ______
Lese ich regelmäßig N-Zone ; PCGH
Lese ich manchmal ______

Bitte vergeben Sie eine Schulnote für das aktuelle PC-Games-Titelmotiv:

2



Über welche Themen möchten Sie mehr in PC Games lesen?

____

____

HARDWARE

Am meisten interessiere ich mich derzeit für folgende Hardware-Komponenten (mehrere Antworten möglich):
☐ CD-ROM-Laufwerke
☐ DVD-Laufwerke ☐ Gamepads
☐ Grafikkarten ☐ Joysticks
☒ Komplett-PCs ☐ Lenkräder
☐ Mäuse ☐ Monitore
☐ Motherboards ☐ Prozessoren
☐ Soundkarten/-systeme ☐ Tastaturen

Welche Hardware steht Ihnen zur Verfügung?

Prozessor
☐ Bis 300 MHz ☒ Bis 500 MHz
☐ Bis 667 MHz ☐ Mehr als 700 MHz

Hauptspeicher
☒ Bis 64 MB RAM ☐ Bis 128 MB RAM
☐ Mehr als 128 MB RAM

Grafikkarten-Chip
☐ G400 ☐ GeForce256 ☐ GeForce2
☐ Rage 128 Pro ☐ Riva TNT
☐ Riva TNT 2 Ultra ☐ Savage 4
☐ Voodoo1/Voodoo Banshee
☐ Voodoo2 ☒ Voodoo3 ☐ Voodoo4
☐ Voodoo5 ☐ Sonstige ☐ Weiß nicht

Verfügt Ihr PC über ein DVD-Laufwerk?
☒ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

DIE CD/DVD

Welche Demo auf der Heft-CD/DVD hat Ihnen am besten gefallen?

____

Welche Video-Reportage hat Ihnen am besten gefallen?

____

Welches DVD-Video (Neuheit) wollen Sie sich in den nächsten Monaten auf jeden Fall zulegen?

____

IHRE FAVORITEN

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? (bitte nur eine Antwort)

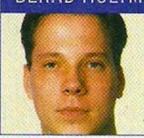
____

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? (bitte nur eine Antwort)

____



MEINUNG
BERND HOLTMANN



Windows ME von der Platte verbannt - und mir geht's gut!

Frühjahrsputz muss sein! Das habe ich mir auch gedacht und in eineinhalb Stunden die wichtigsten Dateien und Spielstände von meiner Festplatte gesichert. Warum? Ich wollte meinen Rechner komplett neu installieren. Schnell noch online gehen, um die aktuellen Treiber für meine Hardware zu besorgen, dann die Brennersoftware gestartet und eine Backup-CD gebrannt. Endlich kann es losgehen. Ich formatiere also meine marode Windows-ME-Installation und habe dabei sogar ein sehr gutes Gefühl! Microsofts Multimedia-Wunder hat mir einige Abstürze zu viel beschert. Danach partitioniere ich die Platte in gut verdauliche Zwei-GByte-Häppchen und entstaube die CD mit der Zweiten Ausgabe von Windows 98. Danach: Nachtruhe. Am Samstagmorgen folgen 20 langweilige Installationsminuten und dann die langwierige Einrichtung von allerlei Treibern: Soundkarte, Grafikkarte, DirectX 8.0a et cetera. Nun noch einige Office-Programme und letztendlich meine heiligen Online-Tools. So muss ein Wochenende anfangen: Endlich alles aufgeräumt! Ach, wenn es mir doch gelänge, bei der Küchenhygiene ebenso viel Engagement an den Tag zu legen ... Bernd Holtmann

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33
Täglich von 7-24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute 3,63 DM.

GENIUS TWINTOUCH WIRELESS

Tastatur und Maus mit Funk

Genius (Tel. 02173-974321) hat ein neues Paket aus funkgesteuerter Tastatur und Maus im Angebot. Auf der Tastatur befinden sich 16 Sondertasten, mit denen Sie unter anderem auch den Windows Media Player steuern können. Die Maus besitzt neben vier Tasten noch ein Mausrad und wird ebenfalls über die mitgelieferten Batterien gespeist. Der Funksensor wird an den PS/2-Ports für Maus und Tastatur angeschlossen. Das TwinTouch-Wireless-Paket kostet 149 Mark.





GEFUNKT Funktionsfanatiker mit Bewegungsdrang greifen zum funkgesteuerten Eingabeduett TwinTouch Wireless.

VIDEOLOGIC VIVID!XS

Grafikkarte mit Kyro II



SPARSAM Mit einer Batterieladung sorgt der Rio Volt für 15 Stunden Klanggenuss.

Videologic (Tel. 06103-93470) bietet eine Grafikkarte mit dem neuen Kyro-II-Chip an. Die Vivid!XS besitzt 32 MByte Speicher, der wie auch der Chip selbst mit 166 MHz getaktet ist. Sie besitzt einen TV-Ausgang, WinDVD wird mitgeliefert. Neben allen DirectX-7-Grafikfeatures beherrscht der Chip eine Speicher sparende Bildberechnung. Eine Geometrie-Einheit fehlt dem Chip. Die Vivid!XS kostet rund 350 Mark.

TYPHOON UNPLUGGED MOUSE

Optische Funkmaus

Von Anubis (Tel. 0681-988060) kommt die erste kabellose optische Maus. Für das einzig große Problem – den hohen Stromverbrauch des optischen Senors – liefert Anubis gleich eine elegante Docking-Station als Lösung mit. Das Akku-Pack versorgt die Fünf-Tasten-Maus bis zu drei Tage lang mit Strom. Die Unplugged Mouse kostet 99 Mark und hat zwei Jahre Garantie.



STROMPROBLEM Die stromhungrige Unplugged Mouse wird mit Akku und Docking-Station ausgeliefert.

TERRATEC SIXPACK 5.1+

Kinosound am PC



SURROUND Auf der CeBIT präsentierte Terratec die SiXPack 5.1+

Die SiXPack 5.1+ von Terratec (Tel. 02157-81790) kann PC-Klänge wahlweise auf zwei, vier oder sechs (Dolby-Digital-) Kanälen ausgeben. Sie besitzt einen optischen digitalen Ein- und Ausgang. Software-DVD-Player und Treiber liegen bei. A3D und EAX 1.0 und 2.0 werden unterstützt. Die Karte kostet rund 200 Mark.

LOGITECH TRACKMAN WHEEL

Optischer Trackball

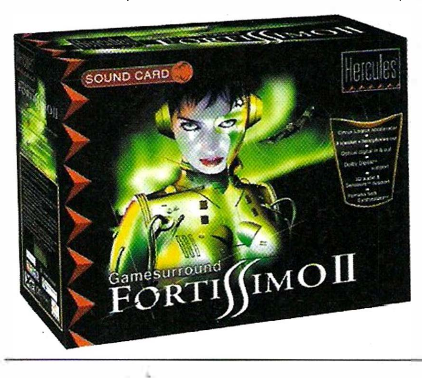
Die Schweizer Controllergarde von Logitech (Tel. 089-894670) stellt nun ebenfalls einen neuen Trackball in die Händlerregale. Der TrackMan Wheel benutzt die gleichen Sensoren, die auch in optischen Mäusen zum Einsatz kommen. Das USB-Gerät wird mit Treibern und Bedienungssoftware geliefert – fünf Jahre Garantie sind ebenfalls im Preis enthalten.



FEEDBACK Der TrackMan Wheel ist komplett für Rechtshänder ausgelegt.

GAMESURROUND FORTISSIMO II/MUSE XL

Soundplatinen im Doppelpack



Hercules (Tel. 09122-8860) zeigte auf der CeBIT gleich zwei neue Klangplatinen. Beide unterstützen gängige 3D-Soundstandards wie DirectSound3D, EAX (1.0 /2.0) und A3D. Die Gamesurround Muse XL besitzt Anschlüsse für Mikrofon, Gameport und zwei Stereo-Ausgänge für vier Lautsprecher. Die Gamesurround Fortissimo II verfügt über einen zusätzlichen optischen Ein- und einen Ausgang sowie einen separaten Kopfhörer-Anschluss. Die Muse XL kostet 89 Mark, die Fortissimo II schlägt mit 140 Mark zu Buche.

KENSINGTON TURBORING

Trackball mit Scroll-Ring

Auch die britischen Design-Meister von Kensington haben sich für die CeBIT etwas Besonderes einfallen lassen. Das Besondere an dem silbernen Mausersatz von Kensington: Ein um den Trackball positionierter Ring übernimmt die Funktion eines programmierbaren Mausrades. Die drei Maustasten und die Ring-Funktionen lassen sich per Software sehr leicht umkonfigurieren und auch programmieren. Den Kensington Scroll-Ring schließen Sie wahlweise per USB- oder PS/2-Stecker an Ihren PC an. Er ist ab sofort für 149 Mark im Handel erhältlich.

KENSINGTON TURBORING

ERGONOMISCH Die geschwungene Form und die große Handablage lassen den TurboRing gut aussehen.

REFERENZ

Grafikkarten bis 500 Mark

Hersteller	Produkt	Preis	Wertung
Ati	Radeon 32 MB SDR	DM 500,-	83%
Elsa	Erazor X	DM 500,-	81%
Guillemot	3D Prophet	DM 500,-	80%
Creative	3D Blaster Annihilator	DM 500,-	80%
Matrox	Millennium G400 MAX	DM 480,-	72%

Grafikkarten bis 1.000 Mark

Hersteller	Produkt	Preis	Wertung
Hercules	3D Prophet II GTS 64 MB	DM 999,-	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	DM 799,-	91%
Elsa	Gladiac	DM 850,-	90%
Ati	All-in-Wonder Radeon	DM 799,-	90%
Creative	3D Blaster GeForce2	DM 799,-	90%

Grafikkarten ab 1.000 Mark

Hersteller	Produkt	Preis	Wertung
Hercules	3D Prophet II Ultra	DM 1.250,-	93%
Leadtek	WinFast GeForce2 Ultra	DM 1.250,-	93%
Asus	AGP-V7700 Ultra Pure	DM 1.350,-	93%
Creative	3D Blaster GeForce2 Ultra	DM 1.250,-	92%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Preis	Wertung
Creative Labs	SB Live! Player 1024	DM 149,-	92%
Videologic	SonicFury	DM 270,-	88%
Terratec	DMX XFire 1024	DM 120,-	85%
Terratec	Xlerate Pro	DM 179,-	84%
Videologic	Sonic Vortex2	DM 159,-	84%

Lenkräder

Hersteller	Produkt	Preis	Wertung
Microsoft	SW ForceFeedback Wheel 2	DM 299,-	89%
Microsoft	SW Precision Racing Wheel	DM 179,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	DM 249,-	82%
Thrustmaser	360 Modena Racing Wheel	DM 119,-	82%
Thrustmaster	360 Modena Pro Racing Wheel	DM 170,-	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Preis	Wertung
Microsoft	Game Pad Pro	DM 89,-	86%
Thrustmaster	Dual Power GamePad	DM 90,-	83%
Logitech	WingMan RumblePad	DM 80,-	83%
Interact	HammerHead FX	DM 99,-	80%
Saitek	P2000	DM 100,-	78%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Preis	Wertung
Microsoft	IntelliMouse Explorer	DM 120,-	86%
Kärna	Razer Boomslang 2000	DM 199,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	DM 90,-	82%
Logitech	MouseMan Wheel Optical	DM 100,-	82%
Logitech	iFeel MouseMan	DM 130,-	81%

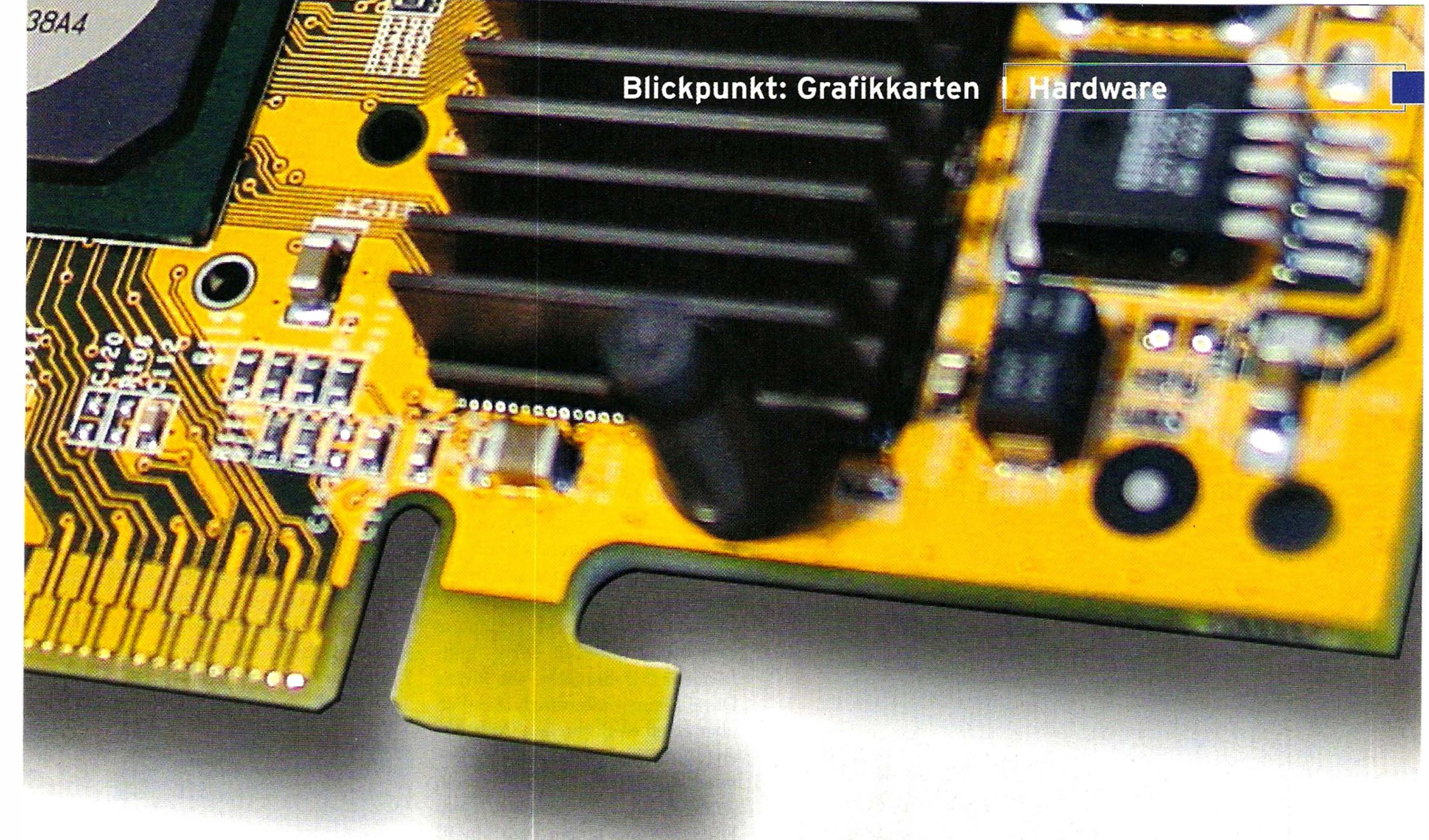
Die beste Grafikhardware

In diesem Monat klären wir Sie über die vielen gemeinen Details auf, die Sie **beim Kauf einer Grafikkarte** unbedingt beachten sollten. Sicher ist sicher!



PREISRUTSCH Unterhalb eines Pentium III 500 mit einer GeForce2 wird Aquanox wohl nur als hübsche Dia-Show dienen.

Bei der Wahl eines Computers vertrauen viele Käufer auf Komplettsysteme, denn die sind nicht nur vollständig ausgerüstet und fertig konfiguriert, sondern in der Regel auch günstiger als selbst zusammengeschraubte PCs. Viele werden dabei aber allein von der Hertz-Zahl des Hauptprozessors geblendet, mit der Handelsketten und Einzelhändler werben. Ein ordentlicher Spiele-PC braucht aber nicht nur genügend Hertz unter der Haube, sondern auch eine dazu passende Grafikkarte. Diesbezüglich unausgewogen sind die aktuell erhältlichen Gigahertz-Athlon- beziehungsweise Pentium-4-Systeme mit leistungsarmen Grafikkarten, die auf veraltete Billig-Chips wie den TNT2 M64 zurückgreifen. Hier ist Vorsicht geboten, vor allem wenn Sie 3D-Titel spielen wollen! In einem solchen Fall sollten Sie den Anbieter fragen, ob er Ihnen die Möglichkeit bietet, das System gegen Aufpreis mit einer besseren Grafikkarte zu versehen. Wie auch bei Hauptprozessoren gibt es Grafikkarten in allen Variationen und Preisen. Eine günstige mit altem Savage4-Chip bekommen Sie bereits für 150 Mark. Die 3D-Leistung dieses Oldies ist allerdings dürftig. Eine Highend-Platine mit GeForce2-Ultra-Chip kostet hingegen stolze 1.200 Mark, bringt auf flotten Rechnern aber auch deutlich mehr 3D-Geschwindigkeit. In dieser Preisspanne ist für jeden etwas dabei. Bei der Preisangabe der einzelnen Grafikkarten fallen exakte Angaben schwer, denn vor allem Karten mit dem GeForce2-Pro-Chip schwanken zwischen 600 und 850 Mark. Für unsere Bewertungen haben wir deshalb Durchschnittspreise zugrunde gelegt. Beim Kauf einer neuen Grafikkarte ist zu beachten, ob es sich um eine normale Verkaufsversion (so genannte Retail-Karten mit Karton, Treibern, Kabeln etc.) oder eine OEM-, auch Bulk-Version genannt, handelt. Letztere sind meist günstiger, allerdings wird bei ihnen stets am Softwarepaket gespart und manchmal sogar billigere Hardware verbaut. Ein Beispiel: Die Radeon 64 mit Video-Ein- und -Ausgang kostet in der OEM-Variante rund 100 Mark weniger und ist dafür etwas niedriger getaktet und nicht so flott wie die Retail-Version. Im Preisvergleich haben wir deshalb nur die Retail-Versionen, also die mit Verkaufskartons, begutachtet. Auch die Bildschirmauflösung, in der Sie spielen (möchten), sollte Einfluss auf Ihre Kaufentscheidung haben. Je mehr Bildpunkte die Grafikkarte in 3D-



Spielen darstellen soll, umso leistungsfähiger muss sie sein. Ältere Karten können in 32 Bit Farbtiefe meist nicht mithalten. Deshalb sollten Aufrüster und Neukäufer anhand unserer Tabelle überprüfen, wie leistungsfähig die Grafikkarten sowohl auf alten als auch auf aktuellen Highend-PCs sind. Dazu haben wir vier unterschiedliche Testrechner zusammengebaut, die nacheinander mit allen 16 Grafikkarten durchgetestet wurden. Im unteren Leistungsbereich kam ein Pentium II 300 zum Einsatz, gefolgt von einem Mittelklasse-PC mit einem Pentium III 500. Die Oberklasse bildeten ein Duron-System mit 750 MHz und der Highend-PC mit einem 1.000-MHz-Athlon. Die Ergebnisse bestätigen, dass die so oft angepriesenen TNT2-M64-Karten keine gute Wahl für Vielspieler sind. Die etwas teurere TNT2-Pro-Platine ist da flotter. Auch die alte Garde aus dem Hause Ati, die Rage-128-Pro-Karten, sind keine Empfehlung wert. Sparsame Käufer auf der Suche nach guter Performance investieren ihr Geld besser in eine GeForce2-MX- oder eine Kyro3D-Karte. Auch Atis neuer Chipstern Radeon in der Version mit 32 MByte SDR-SDRAM ist eine Empfehlung wert – vor allem auch deshalb, weil Ati die Preise gesenkt hat. In der Kategorie ab 400 Mark möchten wir die mittlerweile verwaiste Voodoo5 5500 unbedingt erwähnen. Dank des starken Preisrückgangs bietet sie ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Ihnen sollte jedoch bewusst sein, dass der Hersteller-Support für die Karte noch ungewiss ist. Aber auch hier gibt es Alternativen, wie beispielsweise die Grafikkarten mit GeForce-256-Chip und DDR-Speicher oder die Radeon 32 DDR. Über 500 Mark finden Sie einige unserer Leistungssieger. Wenn die GeForce3-Karten nach der CeBIT in den Handel kommen, werden in diesem Bereich die Preise am stärksten purzeln. Kluge Käufer warten also noch einige Wochen und schlagen erst zu, wenn alle Hersteller ihre neuen Karten in den Handel gebracht haben. Im Preis-Leistungs-Rennen schneiden vor allem GeForce2-Karten noch schlecht ab. BERND HOLTMANN

Der riesige **Grafikchip-Marathon**

Aus 16 aktuellen Grafikkarten haben wir den Preis-Leistungs-Sieger ermittelt. Aus Platzmangel gilt die Aufzählung nur für das Duron 750 System. Alle anderen Testergebnisse geben wir Ihnen zum Vergleich auch in Index-Zahlen (Basis: Savage4) an.

Chipsatz	Preis	FPS PII 300	FPS PIII 500	FPS Duron 750	FPS Athlon 1.000
1. TNT2 Pro	DM 190,- (+27%)	24 (+20%)	33 (+43%)	40 (+66%)	43 (+79%)
2. GeForce2 MX	DM 290,- (+93%)	24 (+20%)	40 (+73%)	50 (+108%)	59 (+145%)
3. Savage4	DM 150,-	20	23	24	24
4. Rage128 Pro	DM 240,- (+60%)	21 (+5%)	32 (+39%)	35 (+46%)	37 (+54%)
5. Radeon 32 SDR	DM 340,- (+127%)	23 (+15%)	38 (+65%)	48 (+100%)	59 (+145%)
6. Voodoo3 3000	DM 180,- (+20%)	23 (+15%)	37 (+60%)	50 (+108%)	50 (+108%)
7. TNT2 M64	DM 180,- (+20%)	19 (-5%)	21 (-8%)	25 (+5%)	25 (+5%)
8. Voodoo5 5500	DM 400,- (+167%)	23 (+15%)	38 (+65%)	49 (+104%)	62 (+158%)
9. Kyro3D	DM 350,- (+133%)	22 (+10%)	37 (+60%)	42 (+70%)	47 (+95%)
10. GeForce 256 SDR 32	DM 400,- (+167%)	24 (+20%)	38 (+65%)	48 (+100%)	57 (+137%)
11. GeForce 256 DDR 32	DM 450,- (+200%)	24 (+20%)	41 (+78%)	52 (+116%)	65 (+170%)
12. Radeon 32 DDR	DM 470,- (+213%)	23 (+15%)	39 (+69%)	49 (+104%)	62 (+158%)
13. GeForce2 GTS 32	DM 550,- (+267%)	24 (+20%)	43 (+87%)	54 (+125%)	70 (+161%)
14. Radeon 64 DDR	DM 600,- (+300%)	23 (+15%)	40 (+73%)	51 (+112%)	66 (+175%)
15. GeForce2 GTS Pro	DM 750,- (+400%)	24 (+20%)	43 (+87%)	54 (+125%)	72 (+200%)
16. GeForce2 Ultra	DM 1.100,- (+633%)	24 (+20%)	43 (+87%)	55 (+129%)	74 (+208%)

Wir haben die Benchmark-Ergebnisse nach einem Mittelwert der erreichten Bilder pro Sekunde bei den Benchmarks zu **Unreal Tournament** und **Heavy Metal F.A.K.K. 2** in 16 und 32 Bit erstellt. Jeder Rechner wurde dabei mit zwei Grafikkarten gemessen.

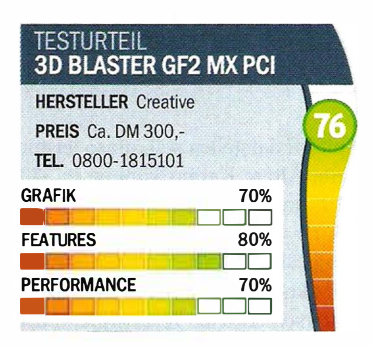
3D Blaster GeForce2 MX PCI

Vor allem neue PCI-Grafikkarten sind rar gesät. Creative baut deshalb eine GeForce2 MX als PCI-Variante.



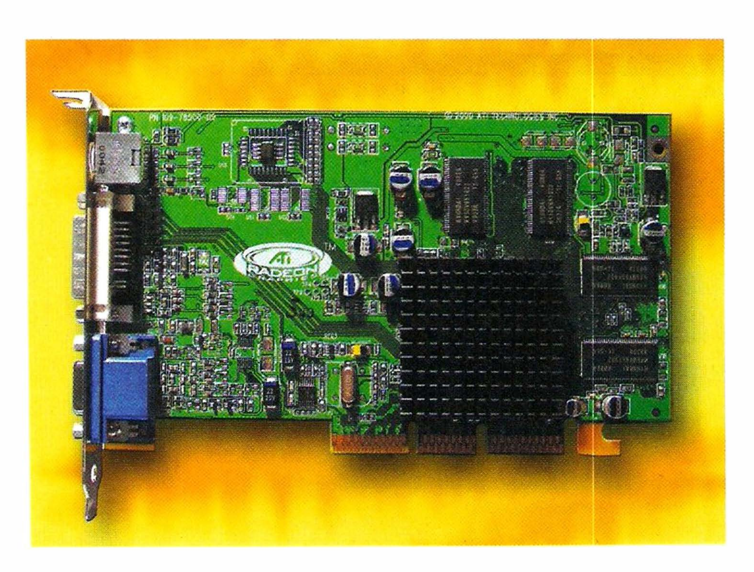
Für 300 Mark erhalten Sie eine GeForce2-MX-Karte mit PCI-Steckplatz, bei der man auf einen TV-Ausgang oder DVD-Software gleich verzichtet hat. Dafür fand aber eine Vollversion des Spiels **Rage Rallye** den Weg in den Verkaufskarton. Auf der Platine selbst finden sich neben dem ungekühlten Grafikchip 32 MByte DDR-SDRAM (doppelte Datenrate) mit 143 MHz Taktfrequenz (MX-Standard: 166 MHz). Diese können allerdings lediglich über einen 64 Bit breiten Datenbus angesprochen werden. In der Theorie soll 64 Bit DDR- ebenso flott sein wie 128 Bit SDR-Speicher. Beim Praxistest mit einem Pentium III 733 (Asus CUSL2, 128 MB RAM, SBLive!) verlor die Karte in **Heavy Metal F.A.K.K. 2** und **Mercedes-Benz Truck Racing** nur zehn bis 15 Prozent gegenüber der AGP-MX. In **Unreal Tournament** ruckelte allerdings schon die Maus im Menü, das Gleiche auch im Spiel. Auf einem Athlon-System das gleiche Problem. Offensichtlich verträgt sich die GeForce2 MX PCI nicht mit der **Unreal**-Spiele-Engine. Da viele aktuelle Spiele wie **Rune**, **DS9: The Fallen** oder **Undying** damit arbeiten, gibt's dafür einen Wertungsabzug. Als Alternative für PCs mit integrierter Grafikkarte und ohne AGP-Slot ist die 3D Blaster GF2 MX PCI keine besonders gute Lösung.

BERND HOLTMANN



Radeon VE 32 DDR

Die neue Radeon hat an Ausstattung einiges zu bieten, ihre **3D-Fähigkeiten sind dafür aber beschnitten.**



Neben der Radeon VE finden sich in der Verpackung lange S-VHS- und Composite-Kabel sowie eine Treiber-CD mit DVD-Player und Treibern. Anschlusstechnisch ist die VE ein echtes Allroundtalent. Neben dem TV-out befindet sich am Slotblech natürlich ein regulärer Monitorausgang und zusätzlich ein DVI-Ausgang für den Betrieb von digitalen Flachbildschirmen. Über einen DVI-VGA-Adapter können Sie Letzteren auch als zweiten Monitorausgang nutzen. Die nötigen Treiber und der Ati-DVD-Player sowie die nötige Treibersoftware liegen dem Paket bei. Der mit 183 MHz getaktete Chip besitzt nur einen Passivkühler. Der Grund dafür liegt wohl in der Tatsache, dass Ati bei der VE die zweite Rechen-Pipeline und die Geometrie-Einheit des Radeon-Chips entfernt hat. Pro Takt wird also nur noch ein Pixel mit maximal drei Texturen ausgegeben. Ohne Hardware-T&L sinkt aber vor allem die 3D-Leistung in OpenGL. Schade eigentlich, denn vor allem bei schwächeren Rechnern hätte dieses Feature für etwas flotteren Spielspaß sorgen können. Im Direct3D-Benchmark mit **Unreal Tournament** liegt die VE nur knapp hinter einer regulären GeForce2 MX, unter OpenGL sind es aber rund 20 % weniger Bilder pro Sekunde. Fazit: eine günstige Multi-Display-Lösung mit einem beschnittenen Radeon-Grafikchip.

BERND HOLTMANN



Sparen Sie sich schlau!



PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.

PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer. Testen Sie jetzt drei Ausgaben zum Preis von zwei. Sie sparen satte 33% gegenüber dem normalen Abopreis und wissen drei Monate lang über die neuesten Hardware-Trends Bescheid.

PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware.

Das Magazin gibt einen umfangreichen Marktüberblick über Grafikkarten, Lautsprecher, Spielecontroller, CD- und DVD-Laufwerke, Soundkarten, Prozessoren und, und, und. Mit dem Einkaufsführer und den Herstellerlisten bietet es eine echte Einkaufshilfe für Spielefans. Besonders im Blickpunkt stehen Tuningtipps, um aus dem eigenen Rechner die optimale Leis-tung herauszuholen. Die CD ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was Spielefans für ihren PC brauchen.

PC Games Hardware im Abo:

- **Pünktlich**
  Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
  Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag
- **Prominent**
  Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



www.pcgameshardware.de

☒ Ja, ich möchte das Miniabo von PC Games Hardware mit CD-ROM!

(P3 PH 30)

Absender: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC Games Hardware, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte PC Games Hardware jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 82,80/Jahr (= DM 6,90/Ausg.); Ausland DM 106,80,-/Jahr; ÖS 630,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der drei Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

Saitek Optical Mouse

Die Farben sind gewöhnungsbedürftig, das Design sowohl für kleine als auch für große Spielepranken vielseitig: Saiteks colorierte optische Maus ist sowohl für Links- als auch für Rechtshänder geeignet und besitzt drei Tasten sowie ein Mausrad. Die Tasten arbeiten zuverlässig mit hochwertigen Mikroschaltern. Die Oberfläche der Tasten ist sehr groß, was unter anderem an der symmetrischen Form der Maus liegt. Das Rädchen lässt sich bequem rollen und bietet dem Anwender durch kleine Widerstände ein spürbares Feedback, wie weit er gerade das Mausrad dreht. Im Test mit diversen Ego-Shootern überzeugt uns der Nager vor allem durch seine Lauffreudigkeit. Die Auflageflächen bremsen Ihre Mausbewegungen nur minimal aus. Auch dank der schlanken Form des Gerätes behalten Sie also jederzeit die Kontrolle. Angeschlossen wird die optische Maus ausschließlich per USB, wobei das Kabel nicht zu kurz ist. Auf einen Adapter für PS/2-Anschlüsse hat man verzichtet. Dem kleinen Karton liegt auch eine Treiberdiskette für alle Windows-Systeme bei. Fazit: Die Optical Mouse von Saitek ist ein solider Spielebegleiter. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
SAITEK OPTICAL MOUSE

HERSTELLER Saitek
PREIS Ca. DM 79,-
TEL. 089-5467570

80

AUSSTATTUNG	70%
FEATURES	80%
PERFORMANCE	80%

Saitek P1500

Von den Controller-Spezialisten kommt auch ein sehr kraftvoller Force-Feedback-Controller. Dazu hat man ebenfalls auf das Design der Gamepad-Vorgänger wie den P2000 zurückgegriffen. Das P1500 besitzt zwar keine Tilt-Sensorik, ist aber sonst baugleich. Geändert hat sich also nichts: Das P1500 besitzt elf Feuertasten, einen analogen Mini-Joystick und eine zentral angebrachte Schubsteuerung. Alle Komponenten und das Acht-Wege-Steuerkreuz sind auch mit kleinen Händen gut erreichbar. Angeschlossen wird das Pad über die USB-Schnittstelle und programmiert über die mitgelieferte SGE-Software. Den analogen Mini-Stick können Sie sogar auf eine Bewegungsachse (x oder y) beschränken, was die Ausstattungswertung etwas anhebt. Diese Eigenschaft ist vor allem bei Rennspielen sehr nützlich, da präziser gelenkt werden kann. Die Force-Feedback-Effekte sind recht stark, das Pad sehr griffig. Für Spieler mit wenig Stellplatz ist das P1500 eine günstige Alternative zu den Platz raubenden und teureren Force-Feedback-Geräten wie Lenkrädern oder Joysticks. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
SAITEK P1500

HERSTELLER Saitek
PREIS Ca. DM 80,-
TEL. 089-5467570

76

AUSSTATTUNG	80%
FEATURES	80%
PERFORMANCE	70%

360 Modena Racing Wheel

Erfahrene Rennprofis werden sie beim Anblick von Thrustmasters aktueller Modena-Version vielleicht erkennen: die Verwandtschaft zur alten Nascar-Serie. Gehäuseform, Befestigungssystem und Lenkradposition wurden übernommen und bieten heute wie damals hervorragende Lenkeigenschaften. Die Befestigung ist stabil, die zwei Mikroschalter und die beiden Steuerkreuze auf der Lenkradfront sind von guter Qualität. Lediglich die Lenkachse liegt etwas niedrig. Angeschlossen wird das Rad wahlweise per USB oder Gameport. Die Fußkonstruktion für Gas- und Bremspedale ist ebenfalls recht gut gelungen: Unterschiedliche Steuerwege und Federungen sorgen dafür, dass sich bei Testfahrten, etwa mit **Need for Speed: Porsche**, ein gutes Fahrgefühl einstellt. Kein einziges Mal rutschte uns die Bodenkonstruktion von den Füßen. Die kräftige Federung gewährleistet zusammen mit der gummierten Lenkradoberfläche eine sehr gute Steuerungspräzision, durch die auch sehr kurvenreiche Parcours gut beherrschbar sind. Im dauerhaften Fahrbetrieb störte uns die starke Rückstellkraft des Modena allerdings etwas. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
360 MODENA RACING WHEEL

HERSTELLER Thrustmaster
PREIS Ca. DM 119,-
TEL. 09122-8860

82

AUSSTATTUNG	80%
FEATURES	70%
PERFORMANCE	70%

Frühlings-Fensterputz

Hat sich die winterliche Faulheit in Ihr Betriebssystem geschlichen? Dann sollten Sie Ihr **Windows unbedingt aufpolieren**. Mit unseren Tuning-Tipps machen Sie Ihr Betriebssystem schnell fit für den Spiele-Frühling!



TIPP #1: Schneller Defrag

Festplatten sind Massenspeicher, leider aber keine wohl sortierten Archive. Deshalb verteilen die Laufwerke alle zu speichernden Dateien unter Windows 95/98/ME auf der ganzen Platte. Erst die FAT (File Allocation Table) gibt Aufschluss darüber, wo genau sich diese Dateifragmente befinden. Dateizugriffe dauern deshalb logischerweise länger, da die Festplatte vor dem Zugriff erst alle Fragmente einer Datei zusammensuchen muss. Um nicht nur Ihren Spielealltag etwas flotter zu gestalten, sollten Sie Ihre Festplatten deshalb regelmäßig defragmentieren. Das notwendige Programm finden Sie im Startmenü unter „Programme/Zubehör-/Systemprogramme/Defragmentierung". Dieses Tool ordnet nun alle Dateien auf der Festplatte hintereinander. Für den reibungslosen Ablauf deaktivieren Sie vorher aber noch den Bildschirmschoner und den Standby-Modus.

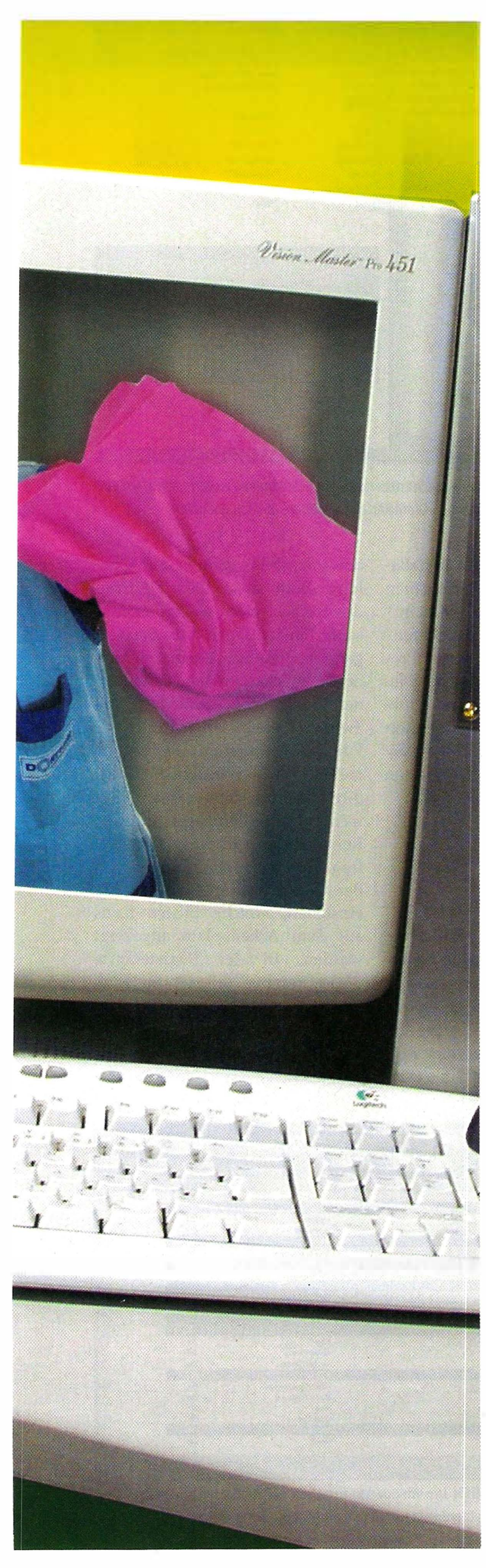
TIPP #2: Gründlicher Defrag

Bei der Defragmentierung (siehe Tipp 1) werden auch einige Dateien nicht optimiert – und zwar genau die, auf die Windows im Moment zugreift. Dazu zählt unter anderem auch die große Auslagerungsdatei. Diese sollten Sie gleich mitoptimieren. Bevor Sie nun einen Defrag der Festplatte starten, deaktivieren Sie die Auslagerungsdatei von Windows wie folgt: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol „Arbeitsplatz" und wählen den Eintrag „Eigenschaften". In der Registerkarte „Leistungsmerkmale" klicken Sie auf „Virtueller Arbeitsspeicher" und schalten diesen auf Automatik. Dann starten Sie den Rechner neu und führen das Defragmentierungsprogramm wie in Tipp 1 beschrieben aus. Nach dem Vorgang aktivieren Sie die Auslagerungsdatei wieder – und geben hier bei „Benutzerdefiniert" die Größe Ihres Arbeitsspeichers mal 2 ein.

TIPP #3: Mehr Festplattentuning

Um Festplattenzugriffe noch mehr zu beschleunigen, können Sie das Tool „Cacheman" von unser Heft-CD (oder www.outertech.com) benutzen. Nach dem Start zeigt Ihnen das Programm alle verfügbaren Systemressourcen an. Um die Größe des Lese- und Schreibpuffers der Festplatte zu ändern, setzen Sie zunächst einen Haken vor den Eintrag „Enabled" – erst dann können Sie den Regler bewegen. Größer heißt hier in der Regel auch schneller. Im Feld „File Cache" können Sie den Zwischenspeicher für Datei- und Verzeichnisnamen verändern. Sollten Sie Zweifel an Ihren Einstellungen haben, können Sie auch im Menü „Settings" einige vordefinierte Optimierungsvorschläge nutzen. Dort finden Sie bereits Einstellun-





gen für „Power User" oder „3D Games". Nach den Änderungen müssen Sie Ihren PC lediglich neu starten.

TIPP #4: Autostart abspecken

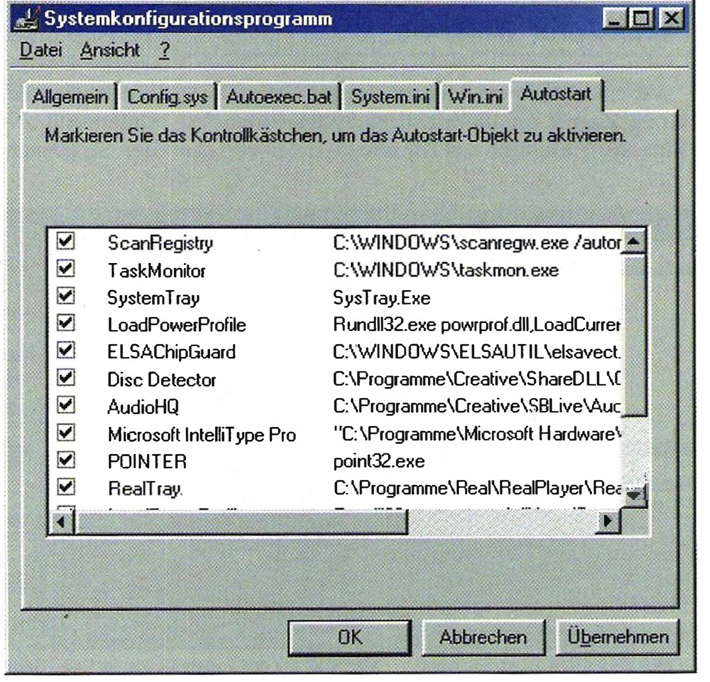
Die so genannten Autostart-Programme werden beim Startvorgang von Windows direkt geladen, ohne dass Sie direkt etwas dagegen tun könnten. Um trotzdem aussuchen zu können, welche dieser Programme geladen werden, liefert Ihnen Windows gleich ein Programm namens „Microsoft Systeminformation" mit („Zubehör/Systemprogramme"). Im Menüpunkt „Extras" finden Sie die Systemkonfiguration. Unter der Registerkarte „Config.sys" oder „Autoexec.bat" können Sie die Startdateien bearbeiten. Wenn Sie nur unter Windows arbeiten, sollten Sie alle Einträge in diesen Dateien entfernen. In der Registerkarte „Autostart" können Sie alle störenden Programme, beispielsweise „LoadPowerProfil" oder „Office Index Erstellung", aus dem Autostart-Vorgang entfernen, indem Sie einfach das Häkchen vor dem Eintrag herausnehmen. Beim nächsten Neustart sind Sie diese Programme dann los. Bei den Einträgen „Scan Registry" und „System Tray" sollten Sie keine Option verändern!

TIPP #5: Registry-Diät

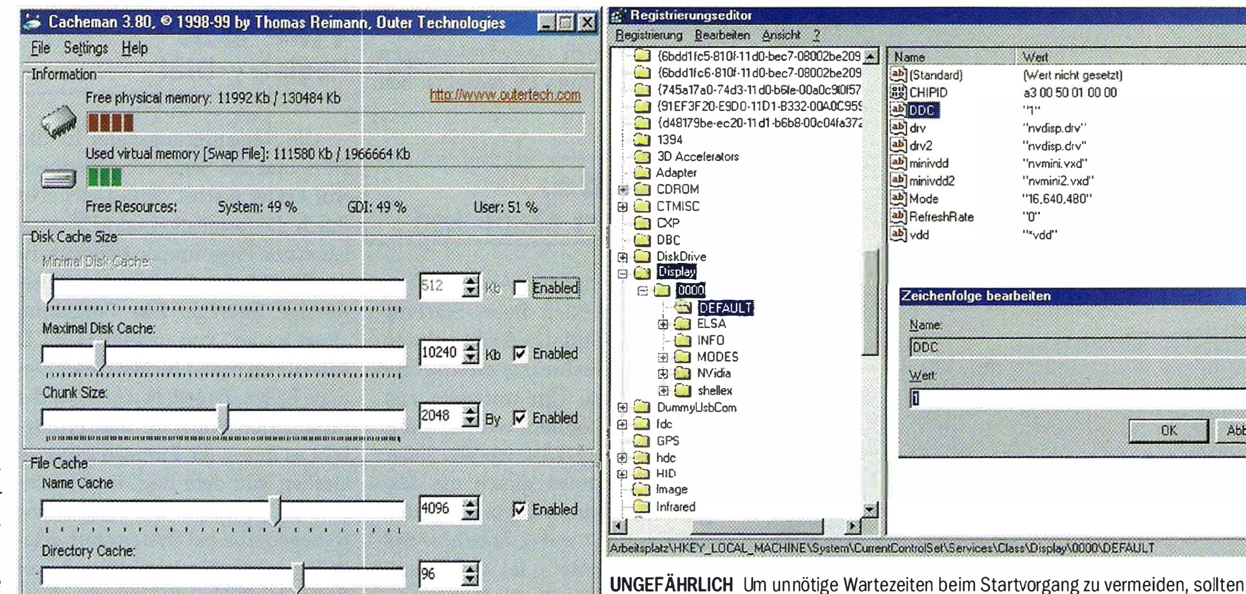
Die Registrierungsdatei ist das Herz und die Seele von Windows. Auf Dauer wächst diese Datei aber durch die Installation und Deinstallation von Programmen immer mehr an. Ihr Windows behält also überflüssige Einträge. Das Programm „RegCleaner" von unserer Heft-CD kann Ihnen beim Löschen dieser Einträge helfen. Es erstellt eine Liste der installierten Software und ermöglicht es Ihnen, die Einträge selbst zu löschen. Mit dem RegCleaner können Sie ebenfalls die Programme festlegen, die bei Systemstart geladen werden. Als Schmankerl bietet Ihnen das Tool auch noch eine Liste aller geladenen Bibliotheks-Dateien (.dll), die nicht löschbar sind.

TIPP #6: Monitor-Warteschleife

Bei jedem Start versucht Ihre Grafikkarte, über einen eigenen Datenkanal (DDC, Display Data Channel) mit Windows zu kommunizieren. Dabei werden zum Beispiel Plug&Play-Informationen übermittelt. Der Nachteil besteht darin, dass dieser Vorgang das System einige Sekunden ausbremst. Wenn Sie einen alten Monitor ohne DCC oder sogar einen Monitor mit BNC-Anschluss



GEHEIMTIPP Über die Microsoft-Systeminformation können Sie auch die Liste der Auto-Start-Programme kürzen. Den RealPlayer können Sie zum Beispiel abschalten.



ZWISCHENSPEICHER Mit dem Tool Cacheman von unserer Heft-CD können Sie sämtliche Windows-Einstellungen für Ihre Festplatte verändern.

UNGEFÄHRLICH Um unnötige Wartezeiten beim Startvorgang zu vermeiden, sollten Sie den Datenkanal zwischen Grafikkarte und Monitor einfach abstellen.

besitzen, ist diese Datenübermittlung überflüssig. Um den DCC zu deaktivieren, öffnen Sie das Dialogfeld „Ausführen" und geben „regedit" ein. Im Registrierungseditor wechseln Sie in den Ordner „HKEY_LOCAL_MACHINE/SYSTEM/CurrentControlSetServices /Class/Display/<nnn>/Default". Der Abschnitt „nnn" ist eine vierstellige Zahl (0001, 0002 etc.), die sich nach der Anzahl der Grafikkarten und der installierten Treiber richtet. Ändern Sie nun die Zeichenfolge „DDC" im rechten Fenster auf „0". Nachteile gibt es keine. Ihr Monitor wird weiterhin tadellos funktionieren. Damit er aber mit maximaler Bildschirmauflösung und Bildwiederholfrequenz arbeiten kann, müssen Sie den Monitortreiber von Hand installieren. Entsprechende Treiber finden Sie auf der Webseite des Monitorherstellers.

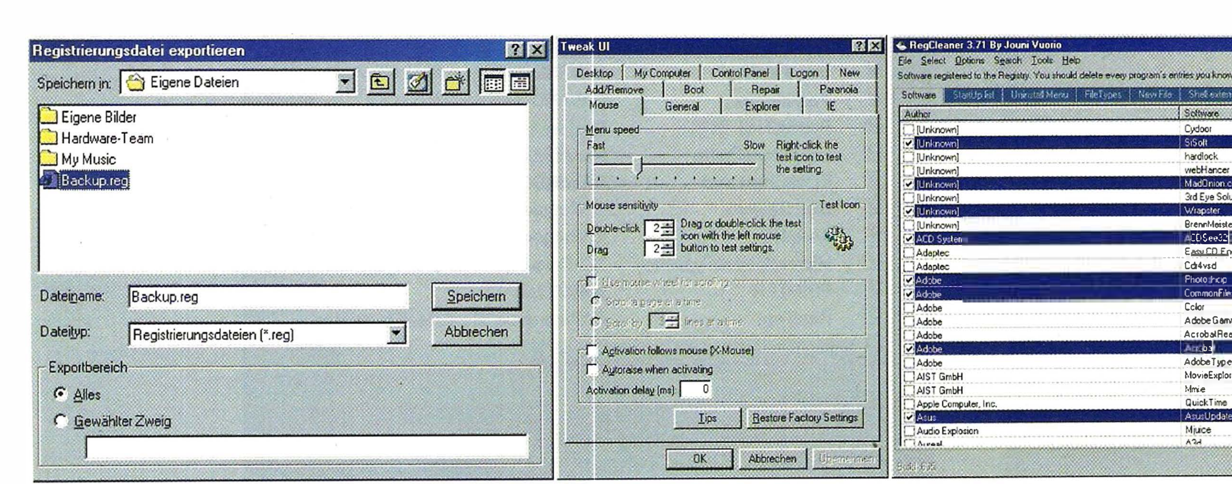
TIPP #7: TweakUI für Windows

Mit einem weiteren Tool auf unserer Heft-CD haben Sie Zugriff auf alle wichtigen Systemparameter. Entpacken Sie einfach das Powertoys-Archiv von der Heft-CD. Sie starten die Installation, indem Sie mit der rechten Maustaste die Datei „tweakui.inf" anklicken und dann „Installieren" wählen. Nun wählen Sie das Programm in der Systemsteuerung an. Detaileigenschaften Ihres Startmenüs verändern Sie in der Sektion „Mouse". Dort können Sie auch die Anzahl der Mausklicks für einen Programmstart einstellen.

TIPP #8: Mehr TweakUI

Im Abschnitt „New" finden Sie weitere sehr interessante Optionen: Mit einem Haken bestimmen Sie, welche Dokumente beim Aufruf durch die rechte Maustaste im Untermenü „Neu" angezeigt werden. Sie können hier auch den Windows-Startbildschirm in der Abteilung „Boot" abschalten. Dort finden Sie auch noch weitere interessante Einstellungen zum Starvorgang. Sollten Sie daheim ein kleines Netzwerk betreiben, dann können Sie sich die Anmeldung mit TweakUI etwas erleichtern. Die Funktion „automatically logon" meldet Sie nach jedem Neustart direkt an das Netzwerk an. Hier werden dann Benutzername und Kennwort gespeichert und die Abfrage einfach übersprungen. Im Bereich „Desktop" können Sie einstellen, welche System-Icons auf dem Arbeitsplatz angezeigt werden. In der Registerkarte „Add/Remove" können Sie auch kaputte Installationen aus dem Menü „Eigenschaften von Software" (in der Systemsteuerung) ganz einfach löschen.

BERND HOLTMANN



SICHER IST SICHER Bevor Sie in der Registrierungsdatei Änderungen vornehmen, sichern Sie die Registry besser!

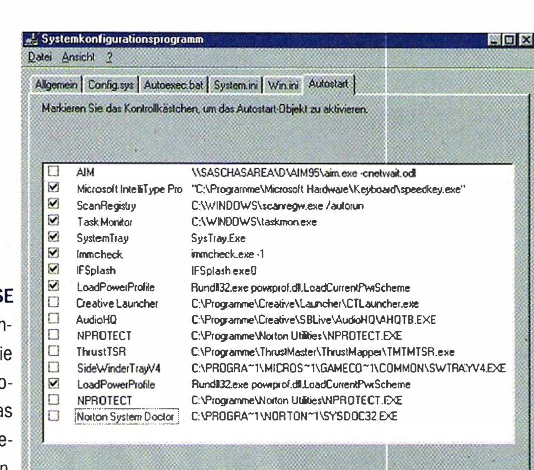
MÄCHTIG Mit den Powertoys von der Heft-CD können Sie viele Detailänderungen an Ihrem Betriebssystem vornehmen.

SAUBER BLEIBEN Um Windows fit zu halten, sollten Sie hin und wieder auch die Registrierungsdatei von unnötigem Ballast befreien. Dazu benutzen Sie einfach das Programm RegCleaner von unserer Heft-CD.

VERGLEICH Installieren Sie den Benchmark von unserer Heft-CD und vergleichen Sie die Werte mit denen von unserem überholten Spiele-Testcenter.

Benchmark für alle

Wie schnell laufen Spiele auf meinem PC? Das PC-Games-Testcenter gibt Auskunft. Wir erklären, wie Sie verlässliche Benchmark-Werte erhalten.



STARTBREMSE Nach dem Benchmarking können Sie Ihre Autostart-Programme durch das Tool MSConfig wieder reaktivieren.

Im Testcenter finden Sie neuerdings auch einen Eintrag zum 3D-Spielebenchmark 3DMark2000. Im Vergleich mit den Ergebnissen unserer Testcenter-Rechner können Sie nun auch gleich sehen, in welchem Leistungsbereich sich Ihr PC befindet. Einzige Voraussetzung: Sie installieren 3DMark2000 von unserer Heft-CD und beachten die Vorgaben: Unsere Testrechner arbeiten mit Windows 98 Zweite Ausgabe, aktuellsten Grafikkartentreibern sowie DirectX 8.0a. Auf AMD-Systemen (Athlon und Duron) sind die aktuellen VIA-4-in-1-Treiber (www.via.com.tw) installiert. Die Rechner und ihre Komponenten sind nicht übertaktet, Ihre sollten es also auch nicht sein. Deaktivieren Sie nun alle zusätzlich installierten Hintergrundprogramme aus Ihrem System-Autostart. Dazu klicken Sie auf „Start/Ausführen", geben „msconfig" ein und bestätigen mit Enter. In der Autostart-Registerkarte finden Sie Einträge aller Programme, die direkt nach dem Systemstart geladen werden. Deaktivieren Sie Hintergrundprogramme wie ICQ, AOL Instant Messenger, WinAmp, Virenscanner, Real Player oder den Creative Launcher (SoundBlaster Live!) und andere selbst installierte Leistungsfresser. Nun bestätigen Sie die Änderungen, starten den PC neu und sind bereit für unseren Benchmark. An den 3D-Einstellungen des 3DMark2000 verändern Sie bitte nichts, damit Sie vergleichbare Ergebnisse erreichen. Bei Abstürzen des Testprogramms verstellen Sie die Desktop-Auflösung auf 1.024x768 und 16 Bit Farbtiefe. Starten Sie einfach den Benchmark von unserer Heft-CD und seien Sie gespannt auf das Ergebnis.

BERND HOLTMANN/SASCHA PILLING

Abgefahrene Aboprämien

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön gratis eines der abgebildeten Top-Games. Aber zögern Sie nicht, denn das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Grand Prix 3

Realistischer geht es nicht: Erleben Sie die Faszination Formel 1 hautnah mit Geoff Crammonds *Grand Prix 3*. Strecken, Fahrer, Teams – all das präsentiert sich genauso, wie Sie es von den TV-Übertragungen gewohnt sind. Mit *Grand Prix 3* erleben Sie, wie sich Michael Schumacher oder Mika Häkkinen in der Loews-Kurve in Monte Carlo fühlen und werden förmlich in Ihren Stuhl gedrückt, wenn es mit über 300 Sachen über den Hockenheimring geht. Grafik, Fahrgefühl und Steuerung genügen höchsten Ansprüchen.

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 300, 64 MB RAM, HD 100 MB, 4xCD-ROM

Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes

Der Freizeitpark-Aufbauspaß geht weiter: Hunderttausende von Freizeitpark-Architekten haben Schwindel erregende Attraktio-nen entworfen und die Besucher mit Grillhähnchen, Eiscreme und Cola versorgt. Mit der Zusatz-CD *Loopy Landscapes* (das Basisprogramm wird vorausgesetzt) bekommen Sie gleich zwei Erweiterungs-Sets auf einmal, denn all die Szenarien und neuen Fahrgeschäfte der ersten Zusatz-CD *Added Attractions* sind im Paket enthalten – da ist wochenlanges Aufbau-Vergnügen garantiert!



Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 90, 16 MB RAM, HD 45 MB, 4xCD-ROM

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin



☐ JA, ich möchte das PC-Games-Abo mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr [= DM 9,50/Ausg.]; Ausland 138,-/Jahr; öS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das PC-Games-PLUS-Abo mit CD-ROM und Vollversion.
(DM 204,-/Jahr [= DM 17,-/Ausgabe]; öS 1.435,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD.
(DM 114,-/Jahr [= DM 9,50/Ausg.]; Ausland 138,-/Jahr; öS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Spiel ankreuzen)

☐ „Grand Prix 3" (Art.-Nr. 2039) ☐ „Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes" (Art.-Nr. 2040)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P2 PG 93

CD & DVD

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber

TOP-DEMO | STRATEGIE | DIE SIEDLER 4



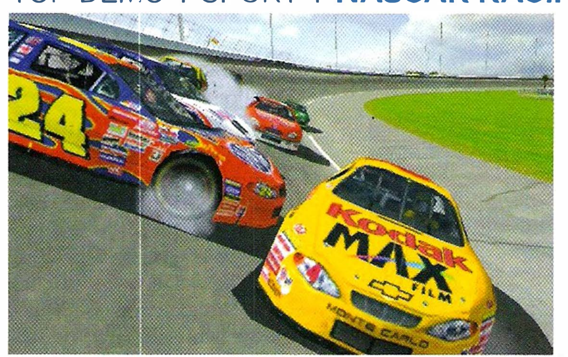
Mit dem jüngsten Patch auf unserer CD und DVD läuft die Vollversion endlich vernünftig. Wer sich dennoch vorab von den Qualitäten der Wuselwichte überzeugen will, installiert unsere Demo-Version. Ein Tutorial erklärt Ihnen die Spielmechanik, dann folgt eine komplette Mission, bei der Sie eine Wikingersiedlung zerstören müssen.

Echtzeit-Strategie	CD 1/DVD
Pentium 200, 64 MB RAM	

WEITERE DEMOS:

TITEL	BESCHREIBUNG	CD/DVD	BENÖTIGTE HARDWARE
Battle Isle: Dark Space	Strategie	DVD	Pentium II 300, 64 MB RAM, Direct3D, Internet
ConflictZone	Echtzeit-Strategie	CD 1/DVD	Pentium II 300, 64 MB RAM, Direct3D
Desperados	Echtzeit-Taktik	CD 1/DVD	Pentium 233, 32 MB RAM
Die Gilde	Wirtschaftssimulation	CD 1/DVD	Pentium II 400, 64 MB RAM
Original War	Echtzeit-Strategie	CD 2/DVD	Pentium II 333, 64 MB RAM
Outlive	Echtzeit-Strategie	DVD	Pentium 166, 32 MB RAM
Three Kingdoms	Echtzeit-Strategie	DVD	Pentium 166, 32 MB RAM

TOP-DEMO | SPORT | NASCAR RACING 4



Auf den beiden Rennstrecken Dover Downs International Speedway und Michigan rasen Sie im Single- und Multiplayer-Modus mit PS-starken US-Karren um den Sieg. Um **NASCAR Racing 4** antesten zu können, benötigen Sie unbedingt Gamepad, Joystick oder Lenkrad. Mit der Tastatur kann diese Demo-Version nicht gespielt werden. Einen Blick sollten Rennspielfans dennoch riskieren, wenn es mal etwas anderes als Formel 1 sein darf.

Sportspiel	CD 1/DVD
Pentium II 266, 64 MB RAM, Direct3D, Joystick/Lenkrad	

WEITERE DEMOS:

TITEL	BESCHREIBUNG	CD/DVD	BENÖTIGTE HARDWARE
3D Scooter Racing	Rennspiel	DVD	Pentium II 266, 32 MB RAM, Direct3D
Everglade Rush	Rennspiel	DVD	Pentium II 400, 64 MB RAM, OpenGL
Triple Play Baseball	Sportspiel	DVD	Pentium II 333, 64 MB RAM, Direct3D

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Conflict Zone
2	Die Siedler 4
3	Desperados
4	Serious Sam
5	NASCAR Racing 4
6	Summoner
7	Battle for Naboo
8	No One Lives Forever
9	Original War
10	Giants: Sea-Reaper-Demo


SUMMONER

SERIOUS SAM

TOP-DEMO | ABENTEUER | SUMMONER



In der umfangreichen Demo zum Rollenspiel **Summoner** der **Descent**-Entwickler Volition steigen Sie in dunkle Gewässer, reden mit geheimnisvollen Personen und schlagen sich mit üblen Monstern herum. Im Gegensatz zu dieser Version soll die Vollversion des Spiels die Dialoge nicht nur mit Text, sondern auch mit komplett deutscher Sprache darstellen.

Rollenspiel	CD 1/DVD
Pentium III 450, 64 MB RAM, Direct3D	

WEITERE DEMOS:

TITEL	BESCHREIBUNG	CD/DVD	BENÖTIGTE HARDWARE
Evil Islands	Rollenspiel	DVD	Pentium III 450, 128 MB RAM, Direct3D

TOP-DEMO | ACTION | SERIOUS SAM



Ballern, bis der Arzt kommt: Die neueste Demo zum Ego-Shooter **Serious Sam** (Test auf Seite 144) besinnt sich auf die Tugenden der ersten Ballerspiele und verzichtet weitgehend auf Story-Elemente. Die Massen der Gegner seien bewusst dumm gehalten, versichern die Entwickler. Ob das pausenlose Abballern kopfloser Gesellen den Kauf rechtfertigt, sagen Ihnen Test und Demo.

3D-Action	CD 1/DVD
Pentium II 300, 64 MB RAM, OpenGL	

WEITERE DEMOS:

TITEL	BESCHREIBUNG	CD/DVD	BENÖTIGTE HARDWARE
Air Command 3.0	Simulation	DVD	Pentium 166, 32 MB RAM
Battle for Naboo	Action	CD 2/DVD	Pentium II 233, 64 MB RAM, Direct3D
Chopper 2k	Action	DVD	Pentium II 300, 64 MB RAM, OpenGL
Egoboo	Arcade	DVD	Pentium 233, 32 MB RAM, OpenGL
Giants: Sea-Reaper	3D-Action	CD 2/DVD	Pentium II 350, 64 MB RAM, Direct3D
Gore Mehrspieler	3D-Action	DVD	Pentium II 266, 64 MB RAM, OpenGL
Hired Team Trial	3D-Action	DVD	Pentium II 300, 64 MB RAM, Direct3D/OpenGL
Karnickeljagd	Arcade	CD 1/DVD	Pentium 200, 32 MB RAM
No One Lives Forever	3D-Action	DVD	Pentium II 300, 64 MB RAM, Direct3D



VIDEOS

AKTUELL
UEFA Challenge
Zanzara

REPORTAGE
Dungeon Siege

VORSCHAU
Tropico
Startopia
Emperor: Schlacht um Dune

TEST
Black & White
Desperados
Tribes2

TRAILER
3DMark2001
Breed
Bundesliga Manager X
Diablo-2-Add-on
Dschungelbuch
Halo
Icewind Dale: Herz des Winters
Neocron
Schizm
Tribes 2

PATCHES

DEUTSCHE VERSIONEN
Deutsche Versionen
Cossacks v1.15 (d)
Deus Ex Multiplayer v1.109 (d)
Deus Ex Singleplayer v1.014 (d)
Die Siedler 4 v1.00.756 von v1.06.815 (d)
Die Siedler 4 v795 von v756 (d)
Die Siedler 4 v795 von v791 (d)
Links 2001 v1.10 (d)
Stupid Invaders Windows 2000 fix
Wet The Sexy Empire v1.69h (d)

US- & UK-VERSIONEN
Squad Leader v1.01 (e)
Gore Demo v1.25 (e)
Half-Life v1.1.0.6 von v1.1.04 (e)
Kingdom under Fire v1.08a (e)

TREIBER

3dfx Voodoo3 Win2k Beta
3dfx Voodoo3 Win9x Beta
3dfx Voodoo4-5 Win2k Beta
3dfx Voodoo4-5 Win9x Beta
Asus V7x Win2k
Ati Radeon Win9x 4.13.7089 (BETA)
Creative Detonator 6.50
Elsa Gladiac WinMe v4.12.01.0756
Elsa Gladiac, Erazor X_X2, Erazor III, Pro, LT Win9x v4.12.01.0756
Matrox G400-450 Win9x 6.50.008
Nvidia Detonator 10.50 (BETA)
VIA 4in1 4.25a Offiziell
VIA 4in1 4.28v Offiziell
VIA 4in1 AGP 4.05B
VIA 4in1 Driver v4.29beta
VIA-Treiber integrierter Sound 120a

TOOLS

Detonator Coolbits
GeForce Tweak Utility 2.6
Hz-Tool v1.4
Matrox Tweak Utility 4.18
NVmax 1.49
NVmax 1.5

SPECIALS

3DMark2000
Acrobat Reader
Bundesliga Manager X Editor
C&C: Alarmstufe Rot 2 Map-Pack #7
Compuserve
Counter-Strike v1.1 Update Internetversion
Counter-Strike v1.1 Update Verkaufsversion
Counter-Strike v1.1 Vollversion (nur DVD)
Datango (nur DVD)
Feedback (nur DVD)
Gamespy (nur DVD)
GL Tron Vollversion (nur DVD)
No One Lives Forever Map-Pack (nur DVD)
Particle Fountain Screensaver (nur DVD)
Unreal Tournament Infiltration 2.85 (nur DVD)
WinDVD 2000 (nur DVD)
Winzip

Leser fragen, PC Games antwortet



V WIE VICTORY Das komplett neue Heftlayout beschäftigt unsere Leser in diesem Monat erwartungsgemäß am meisten.

Neues Design

Ich bin von eurem neuen Heft-Layout wirklich begeistert, aber als ich die Ausgabe 4/01 das erste Mal durchblätterte, fiel mir auf, dass da etwas fehlt. Es ist die Einkaufsliste. Ich hoffe, ihr könnt sie in den nächsten Ausgaben wieder hinzufügen.

THOMAS KOBER, PER E-MAIL

Sämtliche Umfragen haben ergeben, dass sich unsere Leser ohnehin nur für die besten Spiele eines Genres interessieren. Daher haben wir die Listen auf jeweils 20 reduziert (zu finden vor jedem Test-Block). Auf Spiele der zweiten Reihe (also etwa aus dem 70er-Wertungsbereich), die derzeit besonders günstig zu haben sind, weisen wir auf den Classics-Seiten hin.

Ich habe mir gerade die aktuelle PC Games DVD gekauft, und was sehe ich da? Ein komplett neues Outfit. GROSSES LOB! Das neue Design ist einfach super und tausendmal besser als das alte! Ich hoffe, dass ihr das jetzt so lasst. Ich finde auch gut, dass ihr so viel über Black & White bringt.

PATRICK NEUMANN, PER E-MAIL

Erst einmal ein großes Lob an die ganze Redaktion, die Monat für Monat dieses geniale Magazin zustande bringt, welches ich nun schon seit mehr als zwei Jahren lese. Um das neue Layout zu beschreiben, findet man eigentlich nur ein Wort: bombig. Vor allem, dass jede Rubrik eine eigene Farbe hat, finde ich sehr nützlich. Außerdem könntet ihr, wie in Ausgabe 04/2001 mit Blizzard, jeden Monat den Werdegang einer bekannten Softwareschmiede darstellen, ich glaube, das würde viele Leser interessieren.

NORMAN POSSELT, BREHNA

Was halten andere Leser von diesem Vorschlag: Möchten Sie mehr über die Karrieren von Westwood, Lucas Arts oder Epic lesen?

Die neue PC Games sieht fantastisch aus – hat (fast) alles, was man sich wünschen kann. Außer einer Online-Rubrik – kommt die noch dazu, würde das an Perfektion grenzen. Doch ein Problem gibt da noch: Bei manchen Tests (zum Beispiel Three Kingdoms auf Seite 108) ist der Wertungskasten so weit in der Heftmitte, dass man das eigentliche Testurteil nicht mehr richtig lesen kann. Vielleicht könnte man den Text zukünftig etwas mehr nach links schieben.

FELIX GSCHWANDTNER, PER E-MAIL

Da bei vielen Spielen eine Online-Anbindung inzwischen selbstverständlich ist (**Diablo 2, Die Siedler 4, C&C: Alarmstufe Rot 2, NHL 2001** etc.), gehen wir auf solche Aspekte direkt in den Vorschau- und Testberichten ein. Eine gesonderte Rubrik macht unserer Meinung keinen Sinn mehr. Online-News findet man weiterhin im Aktuell-Teil. Bezüglich der Lesbarkeit des Wertungskastens: Dies haben wir bereits für diese Ausgabe geändert.

Ich ziehe meinen nicht vorhandenen Hut: Das, was ihr da zur 04/01 auf die Beine gestellt habt, ist mit Abstand das schickste und übersichtlichste Heftdesign aller Spielezeitschriften. Weiter so!

MARCUS MANN, MÜNCHEN

Wir bedanken uns bei den vielen tausend PC-Games-Lesern, die uns ihre Meinung zum neuen Heftdesign geschickt haben. Seien Sie versichert, dass wir uns über Ihr Lob freuen und Ihre Anregungen wohlwollend berücksichtigen.

Wo bleibt das PC-Biathlon?

Es gibt zu fast allen Sportarten ein PC-Spiel, nur zu Biathlon nicht. Wisst ihr, warum das so ist oder ob eines in Entwicklung ist?

CHRIS, PER E-MAIL

Die Chancen stehen gut, dass das offizielle Spiel zu den Olympischen Winterspielen in Salt Lake City 2002 (kommt von Eidos) einen Biathlon-Wettbewerb enthalten wird.

Supermarkt-Aufbauspiel

Gibt es eigentlich ein Spiel, im dem man einen Supermarkt oder einen Großhandel aufbauen und zum Erfolg leiten muss? So was Ähnliches wie Pizza Connection sollte es sein.

JULIAN DOHLE, PER E-MAIL

So witzig wir die Idee finden: Leider gibt es kein derartiges Spiel. In die Richtung von **Rollercoaster Tycoon** gehen nur zwei angekündigte Spiele: **Software Tycoon** (Black Star) sowie **Zoo Tycoon** (Microsoft).

Black&White-Demo

Ich möchte gerne fragen, wieso ihr die erste Insel von Black & White nicht auf die Heft-CD der Ausgabe 04/2001 gepackt habt – im Gegensatz zu Desperados?

ROBERT ERTL, PER EMAIL

Bei **Desperados** handelt es sich um eine (exklusive) spielbare Demo-Version. Zu **Black & White** exis-

tiert noch keine Demo – sobald Lionhead Studios eine entsprechende Version freigibt, packen wir sie selbstverständlich auf die Heft-CD/DVD.

Black & White

Meiner Meinung nach pusht ihr die Sache mit Black & White ganz schön hoch! Nur weil irgend so ein Entwickler mal wieder ein einigermaßen vernünftiges Spiel programmiert hat, muss man doch nicht nun in fast jeder Ausgabe dazu einen Bericht schreiben. Langsam, aber sicher geht mir dieses Thema auf die Nerven. Ich finde, die Programmierer sollten endlich einsehen, dass ein Spiel möglichst lange auf möglichst hohem Niveau unterhalten sollte. Baldur's Gate 1 oder 2 sind Spiele, die wirklich viel, sogar wahnsinnig viel Atmosphäre und Story enthalten. Wo B&W einfach nur einen Abklatsch von Theme Park darstellt, ist Baldur's Gate eine eigene, völlig eigenständige Welt, die Spielspaß der absoluten Spitze beinhaltet! Ein Need for Speed: Porsche, welches die Messlatte meiner Meinung nach ein ganzes Stück nach oben schraubt, wertet ihr mit nur 90 Prozent einfach ab.

MATHIAS BORMANN, DRESDEN

Black & White ist nach Meinung der gesamten Redaktion ein absoluter Muss-Kauf für jeden PC-Spieler (die entsprechende Hardware vorausgesetzt). Der Umfang unserer Berichterstattung richtet sich zu einem großen Teil auch nach der Erwartungshaltung unserer Leser – und die war und ist bei **Black & White** enorm. Dass **Black & White** ein Abklatsch von **Theme Park** ist, kann nur jemand behaupten, der die Vorschau-Berichte und Tests konsequent ignoriert hat. **Need for Speed: Porsche** ist eines der derzeit besten Rennspiele und hat daher die entsprechende Wertung kassiert. Unbestritten bleibt, dass es sich bei **Baldur's Gate 2** um ein grandioses Spiel handelt.

F1 Racing Championship

Ich halte seit heute die PC Games 04/2001 in Händen und war natürlich besonders auf den Test von F1 Racing Championship von Ubi Soft gespannt. Nun, nachdem ich den Test gelesen hab, wundert mich eines besonders, nämlich, wie ihr die KI der Computerfahrer beurteilt. Insbesondere Sascha bescheinigt den PC Fahrern eine „… hohe Gegnerintelligenz …" So weit, so gut – wenn ich neben eurem Test nicht schon vier andere Testberichte zum selben Spiel gelesen hätte. In allen vieren wurde mit deutlichen Worten auf die mehr oder weniger nicht vorhandene KI der Computerfahrer hingewiesen. Könnt ihr mir erklären, warum ihr die KI in höchsten Tönen lobt? Ich würde das Spiel gern kaufen, aber so wie das bisher aussieht, warte ich auf einen KI-Patch.

THOMAS JOBUSCH, BERLIN

Das Problem ist die zufallsgesteuerte KI, die nur manchmal „ausrastet" und bei unseren beiden Testern daher nicht für Ärger sorgte. Erst als wir anhand der Verkaufsversion gezielt nach dieser Schwäche suchten, traten die zu aggressiven KI-Fahrer gelegentlich in Erscheinung. Wir haben darauf reagiert und **F1 Racing Championship** abgewertet, bis ein entsprechender Patch erscheint (siehe Seite 157).



ANGEECKT Auch wenn der Wikinger grimmig guckt: Bugs und fehlende Features kosteten Siedler 4 wertvolle Punkte.

Bestechende Wertung?

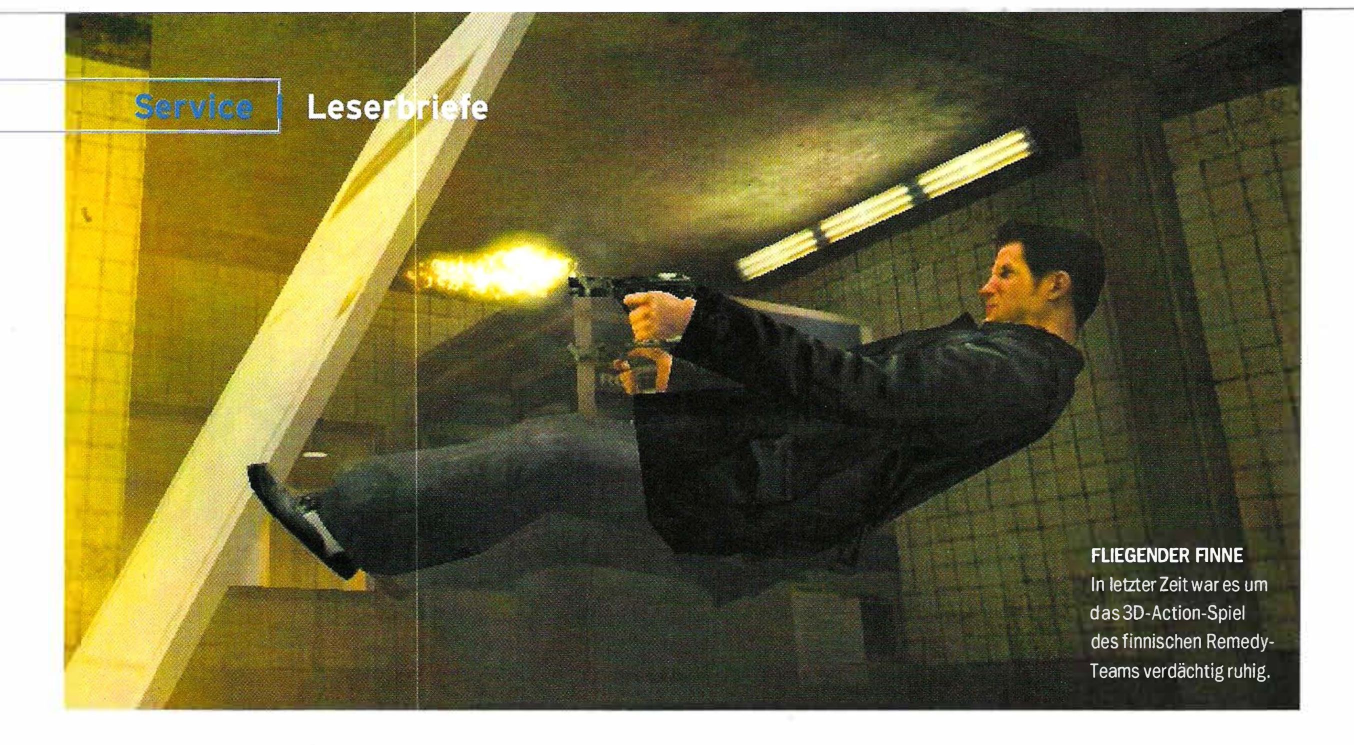
Na, wie viel habt ihr denn für die Wertung von Black & White (9x) bekommen. 10.000 DM oder doch 100.000 DM? Außerdem durftet ihr ja das Tagebuch über B&W drucken, das verpflichtet. Aber ich weiß schon, wenn Peter Molyneux persönlich vorbeikommt, muss man ja eine gute Wertung aus dem Ärmel schütteln, auch wenn sich mehr Bugs im Spiel tummeln als Einwohner. Versprochene Features sind auch nicht im Spiel enthalten. Nächstes Mal muss Blue Byte einfach mehr zahlen, dann bekommt es auch eine andere Wertung.

THOMAS UFERER, FURTH B. GÖTTWEIG (ÖSTERREICH)

Na na na, etwas mehr Souveränität dürfen Sie unseren erfahrenen Testern schon zutrauen. Dass uns bekannte Spiele-Designer wie Peter Molyneux oder Bill Roper mit ihren Spielen besuchen, ist nichts Außergewöhnliches, sondern beruflicher Alltag. Das Lionhead-Tagebuch drucken wir auf ausdrücklichen Wunsch unserer Leser ab – Umfragen zeigen, dass diese Rubrik nach wie vor sehr beliebt ist. Ja, bei unserer Testversion fehlten noch Funktionen, etwa der Mehrspielermodus.



DREIGESTIRN Black & White wurde von der Redaktion zum Spiel des Monats 04/2001 gekürt. Das heiß ersehnte Spiel bietet selbst ausgebufften Profis ein völlig neues Spielerlebnis – und das auch bei mehrmaligem Durchspielen.



FLIEGENDER FINNE
In letzter Zeit war es um das 3D-Action-Spiel des finnischen Remedy-Teams verdächtig ruhig.

Aus diesem Grund haben wir noch keine finale Wertung vergeben und dies auch ausführlich begründet. Zum Thema Blue Byte: Dass **Siedler 4** beim Test mit 77 Prozent bewertet wurde, liegt daran, dass wir im Gegensatz zu den meisten anderen Magazinen ehrlich auf Bugs der Verkaufsversion (!) hingewiesen haben. Außerdem werden auf der **Siedler 4**-Verpackung wichtige Features versprochen (Stichwort: Wettsiedeln), die das Spiel selbst nicht bietet. Einen Nachtest unter Berücksichtigung des aktuellen Patches finden Sie in dieser Ausgabe.

Wo bleibt Max Payne?

Thema Max Payne: Es gab schon länger nichts mehr zu diesem Spiel – warum? Wollen die Entwickler sich vor neidischen Konkurrenten schützen?

ENCHOS, PER E-MAIL

Neuigkeiten zum PC-Games-Titelhelden der Ausgabe 06/2000 werden zur Spielemesse E3 im Mai erwartet. In den letzten Monaten haben sich die Spieldesigner und Programmierer völlig von der Außenwelt abgeschottet. Das Action-Spiel **Max Payne** hat vor einem Jahr enormes Aufsehen durch die **Matrix**-ähnlichen Action-Szenen erregt.

Lesereinsendungen

Wo sind die Lesereinsendungen? Könnt ihr nicht wieder unter einer eigenen Rubrik die Leser-Programme, -Spiele und -Levels bringen?

MICHAEL MICHAEL, PER E-MAIL

Leider haben Witzbolde in der Vergangenheit immer wieder versucht, ungeeignetes Bild- und Textmaterial in den Lesereinsendungen unterzubringen. Den kompletten Inhalt einer Einsendung zu kontrollieren (Viren, Texte, Bilder), ist jedoch nahezu unmöglich. Da wir jedoch für den Inhalt haften, haben wir uns schweren Herzens entschlossen, auf die Lesereinsendungen zu verzichten.

Platz 1 und/oder 9?

Jaja, kaum ist ein Fehler im Heft, schon schreiben Tausende, ihn gefunden zu haben. Und zwar ist in den PC-Games-Leser-Charts (Seite 12) Diablo 2 nicht nur auf Platz 1, nein, es nimmt auch gleich noch Platz 9 ein! Wichtiger ist mir aber die Frage, was jetzt wirklich auf Platz 9 ist. Ich tipp da mal wagemutig auf Patrizier 2, dank eurer konsequent durchgeführten Dichtereien sofort erkennbar. Oder lieg ich falsch? Egal, wenn ich grad schon schreib, kann ich euch zur „neuen" PC Games nur gratulieren, sieht echt schnieke aus. Das edle Glamour-Cover hat mir schon aus dem Umschlag entgegengeschimmert. Welche Wonne! Die Einteilung der Computersysteme per 3DMark2000 ist schlicht genial. Endlich kann ich mein System vernünftig einordnen und brauch nicht nur grob abzuschätzen. Schade natürlich, dass der Multiplayer-Modus von B&W nicht getestet werden konnte, aber allein der Bericht lässt mich den Release nur mit Qualen erwarten.

JENS PLIESTER, PER E-MAIL

Bei der Sache mit **Diablo 2** handelt es sich in der Tat um einen kleinen Bug. Richtig ist, dass das Action-Rollenspiel derzeit mit weitem Vorsprung auf Platz 1 liegt. Wer aufgrund der Beschreibung („Zwei kleine Seeräuber, die tranken Rum und Wein, der eine stürzte über Bord, der andre war allein") auf den richtigen Spieletitel kommt und ihn uns unter dem Stichwort „Charts" zuschickt/zumailt, gewinnt das entsprechende Spiel. Ansonsten danken wir für das Lob.



Aktuell

PC-Games-Lesercharts

„Wir rufen zu Kauf-Boykotten auf!"

Nvidias neuestes Kraftwerk

Winter-Add-On

Neue TV-Show

Trennungsgrund: Computerspiele?

Terminator-3-„Äkschn"

ROSSIS RUMPELKAMMER

Mir wird gelegentlich von Kleingeistern vorgeworfen, dass mein Körpergewicht nicht dem propagierten Ideal entspricht. Mit einigen Millionen Zeitgenossen teile ich dieses kleine Problemchen. **Abnehmen ist lächerlich einfach** - wir wollen es nur nicht! Schier unverständlich, warum immer so ein Tanz darum vollführt wird - wahrscheinlich von Teetrinkern. PC Games, das Fachblatt für alle Lebenslagen, kann natürlich auch hier helfen.

Wie man rank und schlank bleibt, erfahrt ihr auf Seite 221.

Grundschwatzfrage

Hallo!

Ich befasse mich schon seit geraumer Zeit mit einer äußerst philosophischen Frage! Sagt man DAS PC Games oder DIE PC Games? Ich komme aus Österreich und wir sagen: DAS PC Games. Erstens ist das vom Gefühl her richtig, weil der erste Artikel, an den man (in Österreich zumindest) denkt, DAS ist. Ihr sagt aber alle (in Deutschland zumindest): DIE PC Games! Natürlich ist mir klar, dass ihr das von DIE Zeitschrift ableitet, was wir auch in Österreich sagen würden, wäre das Wort Zeitschrift auch auf der Zeitschrift draufgedruckt. Dass wir DAS sagen, rührt daher, dass wir im Slang „Heftl" (Hochdeutsch.: DAS Heft) zu einer Zeitschrift sagen. Du brauchst mir auch gar nicht zu antworten, ich wollte das nur einmal loswerden – und bei wem geht das besser als bei dir. Außerdem habe ich dein annähernd unendliches Wissen vielleicht etwas erweitert.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN, STEFAN ZAHRADNIK

Für einen kurzen, schrecklichen Moment hast du mich und unser gesamtes Lektorat in tiefe Verwirrung gestürzt. Der richtige Artikel für die PCG ist natürlich „die", weil sich der Name unserer Zeitschrift auf „die" Zeitschrift bezieht. Man möge mir verzeihen, wenn ich gestehe, dass wir auch die Bezeichnung „Zeitschrift" dem etwas flapsigen „Hefterl" vorziehen. Ich gestehe, nicht ganz firm in österreichischer Grammatik (Ich dachte eigentlich, ihr sprecht deutsch?) zu sein, und werfe die Frage auf, ob ihr auch „das" **Focus** oder „das" **Spiegel** kauft? Der Artikel hat sich eben zusammen mit dem Produkt etabliert und Sprache ist jetzt nicht unbedingt etwas, das immer mathematisch exakten Regeln unterworfen ist. Von mir aus könnt ihr natürlich auch „das", „den" oder „der" PC Games kaufen – Hauptsache, ihr kauft. Eine spezielle Österreich-Edition von „es" PC Games ist bisher jedenfalls nicht geplant.

Biertransporter

Hallo Rainer,

1. Was charakterisiert dich als Motorradfahrer? 2. Was erhoffst du dir davon? Schließlich erübrigt sich der Gedanke, auf einem Motorrad zwei Kisten Bier zu transportieren. 3. Und warum muss ich jedes Mal verschmitzt schmunzeln, wenn ich in der PCG (bin Abonnent) deine Karikatur sehe?!?

WHATEVER: IT'S ME (EIN BEGEISTERTER RUMPELKAMMERLESER)

Da ich ein toleranter Mensch bin, ist es mir egal, was du fährst, und deine Fragen sind schnell beantwortet. Zu 1: Dass ich Motorrad fahre natürlich. Was sonst? Zu 2: Schneller als mit dem Auto vorwärts zu kommen und mehr Spaß dabei zu haben. Übrigens ist es sehr wohl möglich, auf einem Motorrad zwei Kisten Bier zu transportieren. Wenn du ungläubig guckst, bin ich gern bereit, es zu demonstrieren. Komm einfach mit zwei Kisten Bier hier vorbei – wir bevorzugen Dunkles. Zu 3: Ich kann mir nur denken, dass der Grund meine komische Jacke ist.

Frauensache

Hallo Rossi!

Ich hielt die PC Games immer für ein äußerst seriöses Magazin, das immer auf der Höhe der Zeit ist. Doch in der letzten Ausgabe blätterte ich wie üblich mit einer Tüte Chips und 'ner Flasche Cola das Heft durch – immer noch in der Annahme, ein Abo einer mit Umsicht geführten Zeitschrift zu besitzen.

Als ich mich dann allmählich dem Ende der Zeitschrift näherte, drängte sich mir immer mehr der Verdacht auf, dass ihr die Gleichberechtigung der Frauen auf hinterlistige Art und Weise unterlauft!

Es fängt auf Seite 116 an: Bei „Quiz Time" zeigt Ihr natürlich eine Frau oben ohne! Gerade erst von diesem Schock erholt, folgt auch schon der nächste! Bei den Tuning-Tipps zeigt ihr ein Mädel mit recht tiefen Einsichten. Da frage ich mich doch, was ihr denn tunen wollt, den PC oder den männlichen Leser. Ihr nutzt also die feminine Anziehungskraft aus, um der männlichen Leserwelt – ich gebe zu – ein recht nettes Highlight zu bieten! Den Abschluss bildet natürlich „Die vorletzte Seite"! Ein Bild einer sehr erotisch gekleideten Dame. Wenn die Frauen wenigstens ein Highlight hätten, aber nein – ihr zeigt lieber ein Bild eines recht unattraktiven Indianers (Seite 100)! Wo bleibt da die Gleichberechtigung. Auch in meiner Klasse war diese Tatsache ein sehr aufregendes Gesprächsthema, wobei allgemeines Entsetzen zum Ausdruck kam!

FLAUSCH, DER MANN, DEM DIE FRAUEN VERTRAUEN

Mir ist die mentale Grundlage deiner Beschwerde nicht so ganz einsichtig. Wäre dir wohler, wir würden nur unattraktive Frauen zeigen? Wem wäre damit geholfen? Oder sollten wir gar keine Frauen zeigen? Was soll falsch daran sein, seinen (primitiv männlich-chauvinistischen) Blick gerne ein paar Sekundenbruchteile auf einer wohl-

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

proportionierten Frau verweilen zu lassen? Deinen unterschwellig und schlecht vorbereiteten Vorwurf, diesbezüglich nicht korrekt zu sein, kann ich nur mit gelangweiltem Gesichtsausdruck zurückweisen. Immerhin haben wir eine weibliche Chefredakteuse, die keinesfalls bei uns Kaffee kocht, sondern NUR wegen ihrer fachlichen Kompetenz eingestellt wurde. Überhaupt ist die gesamte PC Games (man beachte hierbei den weiblichen Artikel „die"!) nahezu ein reines Frauenblatt! Wenn du dich fragst, was im Gegenzug die weiblichen Leser von uns bekommen: Den Michl Mittermeier (der Mann, bei dem alle Frauen vor Vergnügen kreischen), den Stanglnator (dessen gewinnendes Lächeln alle Frauen bezaubert), unseren Daniel (den wir von einer namhaften Boygroup abgeworben haben), Florian (seit seinem Weggang von den California Dreamboys kümmert er sich um die Tipps & Tricks unserer weiblichen Leser), Rüdiger (den wir nicht zuletzt deshalb eingestellt haben, weil ihn Frauen immer so Vertrauen erweckend finden) und mich, den Mann, dem die Frauen zu Füßen liegen (wenn sie vor Schreck ohnmächtig geworden sind). Übrigens hast du noch einen Rechtschreibfehler in deinem letzten Satz. Du hast geschrieben „vertrauen". Aber das schreibt man ohne „tr", dafür mit „h"!

(ANM. D. LEKTORATS: WIR VERMUTEN HIER EHER EINEN DEKLINATIONSFEHLER – ABER WER WEIß ...)

Vorwurf

Hi Rainer!

Ich lese gerne die PC Games und das Erste, was ich normalerweise aufschlage, ist deine Rumpelkammer. Aber diesmal, in Ausgabe 04/2001, war ich schockiert. Zitat Rainer Rosshirt: „Gute Freunde sind immer Raucher." Was soll das heißen? Sollen wir alle anfangen zu rauchen? Überleg doch mal, wie das aussehen würde? Die PC Games wird von Milliarden 10- bis 15-Jährigen gelesen! Willst du sie zum Nikotin treiben?

YAYLA

Liebe Kinder,

was der böse Onkel da in der letzten Ausgabe geschrieben hat, ist natürlich nur eine Kolumne und kein wissenschaftlicher Aufsatz! Das sollte der Unterhaltung dienen – nicht der Weiterbildung. Und nur weil der böse Onkel qualmt, müsst ihr das natürlich nicht nachmachen. Oder wollt ihr auch so aussehen wie der Onkel auf der Zeichnung? Macht es wie der Yayla. Der raucht nicht und bleibt gesund. Das ist viel besser. Zwar gönnt der Yayla nicht jedem seine private Meinung, wenn sie nicht politisch korrekt ist, aber das hat nix mit dem Rauchen zu tun.

Finanzfrage

Hallo Rainer,

ich entdecke gerade voller Entsetzen, dass ihr eure Zeitschrift auf dem Cover in einer Vielzahl von Währungen anbietet – doch wo bleibt der Euro? Wollt ihr an der gemeinsamen europäischen Währung nicht teilnehmen? Spätestens in einem Jahr werden euch die DM-Käufer ausgehen!

MIT EUROPÄISCHEM GRUSS, ANDREAS

Bisher sahen wir noch keine Notwendigkeit, den Euro in der Liste der Währungen, welche wir anzunehmen bereit sind, aufzunehmen (eigentlich sind wir ja bereit, jegliche Art von Währung anzunehmen, wenn man einmal von gelochten Muscheln absieht, wie sie noch gelegentlich auf den Fidschi-Inseln als Zahlungsmittel verwendet werden), da bisher noch niemand einen Euroschein zur Bezahlung der PC Games gezückt hat. Wenn dies jedoch in greifbare Nähe rückt, werden wir rechtzeitig reagieren.

Roller

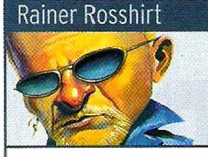
Servus Rainer,

seit einigen Wochen fahre ich nun einen Motorroller und da hätte ich eine Frage, denn mein altehrwürdiger Vater meinte, es gäbe zwischen Motorradfahrern einen Gruß. Wie verhält es sich da mit Motorrollerfahrern? Die haben sicher auch einen Gruß. Müssen die sich dann den Motorradfahrern unterordnen oder sind sie gleichgestellt?

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN, ARNE ENGELHARDT

Dein Vater hat Recht. Motorradfahrer grüßen sich. Wie es sich mit Fahrern von Rollern verhält, kann ich dir nicht sagen, da ich selbst nie Roller gefahren bin. Aufgrund von Beobachtungen kann ich keine Aussage machen, da Roller immer zu schnell im Rückspiegel verschwunden sind. Solltest du unterwegs einen Motorradfahrer grüßen, mach dir nicht allzu viel Hoffnung, dass dieser Gruß erwidert wird. Da sich der Motorradfahrer auf der Straße ja quasi für die Spitze der Nahrungskette hält, wird er deine Idee mit der Gleichstellung von Rollern und Motorrädern sicherlich putzig finden.

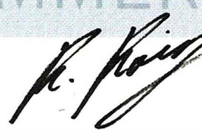
RAINERS EINSICHTEN
Rainer Rosshirt



Nach langen Selbstversuchen ist es mir endlich gelungen herauszufinden, dass der Knackpunkt lediglich die Temperatur der Speisen ist.

Der Schlüssel für effektives Abnehmen liegt nicht etwa, wie fälschlicherweise vermutet, in Diäten, sondern in einem gänzlich anderen Punkt. Nach langen Selbstversuchen ist es mir endlich gelungen herauszufinden, dass der Knackpunkt lediglich die Temperatur (!) der Speisen ist.
Wir alle wissen, dass eine Kalorie notwendig ist, um 1 Gramm Wasser um 1 Grad Celsius zu erwärmen. Man muss keinen Mac haben, um zu errechnen, dass der Mensch, wenn er ein Glas kaltes Wasser trinkt – sagen wir mit 0 Grad – ungefähr 200 Kalorien braucht, um es um 1 Grad zu erwärmen. Um es auf Körpertemperatur zu bringen, sind also etwa 7.400 Kalorien notwendig – 200 g Wasser mal 37 Grad Temperatur-Unterschied. Diese muss unser Körper aufbringen, da die Körpertemperatur konstant bleiben muss. Dazu nutzt er die einzige Energiequelle, die ihm kurzfristig zur Verfügung steht: unser Körperfett. Es muss also Körperfett verbrennen, um die Erwärmung zu leisten. Die Thermodynamik lässt sich nicht belügen. Trinkt man also ein großes Glas Bier (rund 400 g mit 0 Grad), verliert man ca. 14.800 Kalorien. Jetzt muss man natürlich noch die Kalorien des Bieres abziehen, ca. 800 Kalorien für 400 g Bier. Unter dem Strich betrachtet, verliert man also ungefähr 14.000 Kalorien bei einem kalten Glas Bier. Diese Art Kalorien abzubauen ist, wie jedem einleuchten mag, viel effektiver als zum Beispiel Fahrrad zu fahren oder zu joggen, wobei nur lächerliche 1.000 Kalorien pro Stunde verbrannt werden. Somit können wir also ohne schlechtes Gewissen nächtelang am PC sitzen und uns von Bier und Pizza ernähren. Figurbewusste Leser werden in diesem Fall die Pizza natürlich nur eiskalt genießen.

MMER ROSSIS RUMPELKAMMER



Kritik

Hi Rainer,

erst einmal ein fettes Lob an euch. Euer neues Layout sieht echt spitze aus. Und deine Antworten auf die Mails der Leser sind klasse. Nun genug des Lobes. In der aktuellen Ausgabe der PC Games hat dir ein Leser über einen PC auf Quantenbasis berichtet. Was du da von dir gegeben hast, ist nicht ganz richtig. Ich habe vor ein paar Monaten einen Bericht darüber im Fernsehen gesehen und dort hieß es, dass solche Rechner in der Entwicklung wären. Das wollt ich loswerden.

PS: Warum ist die DVD, die ich gerade aus dem Heft herausnahm, leicht klebrig?

MACH'S GUT. ANTON B.

Man mag mir meine Kleingeistigkeit verzeihen – aber ich nehme PCs auf Quantenbasis erst ernst, wenn diese käuflich zu erwerben sind. Die Möglichkeit von deren Existenz wurde von mir nie bestritten, lediglich die Wahrscheinlichkeit, eines dieser Geräte in absehbarer Zeit mit absehbaren finanziellen Mitteln erwerben zu können. Wie du sehr richtig bemerkt hast, sind diese Geräte in Entwicklung. Entwicklung ist eine kleine Stadt am Rande des Landes Wunschdenken. Was mit deiner DVD schief geht, ist leider nicht ganz so leicht zu beantworten. Spontan würde ich dich fragen, ob ihr einen Hund habt, der dir immer die Games aus dem Briefkasten holt. Diese Art Tier tendiert schon prinzipiell etwas zum Sabbern. Lass dir deine Zeitschrift lieber vom Postboten bringen. Ob der sabbert, ist mir zwar nicht bekannt, doch im Normalfall wird es sich hierbei auf ein Minimum beschränken.

Griesgram

Gude Rossi,

erst einmal ein großes Lob an PC Games. Ich kenn kein besseres PC-Spiele-Magazin. Doch nun genug geschleimt und zu meinem eigentlichen Anliegen: Potzblitz, mir ist aufgefallen, dass du ein ziemlicher Griesgram bist, alle Leserbriefe werden gnadenlos niedergestampft. Okay, es ist recht amüsant. Meine These für deine schlechte Laune lautet (halte dich fest): Du hast herausgefunden, dass es den Weihnachtsmann nicht gibt. Ich weiß, dass das schwer zu verkraften ist, aber das Leben muss weitergehen.,

IN TIEFSTER TRAUER: MIKE K. LORA

Wie? Ein Griesgram? Ich? Der Sonnenschein der Redaktion? Wie kommst du denn darauf? Meine gute Laune und mein freundliches Wesen sind hier sprichwörtlich. Da kannst du fragen, wen du willst. Und vor allem zu den Lesern, deren Kauf unseres Magazins es meinem Chef ermöglicht, mir mein Gehalt zu bezahlen, bin ich immer die Liebenswürdigkeit in Person. Na ja, fast immer. Hier gilt eben der Grundsatz, „Wie man in den Wald hineinruft, so liegt man" – oder so ähnlich. Was mich jetzt aber enorm erschüttert, ist deine überaus kühne Behauptung, es würde den Weihnachtsmann nicht geben. Ganz abgesehen davon, dass du damit mein Weltbild erschütterst – wen habe ich dann bei der „Aktion Weihnachtsrossi" kopiert? Mutter Theresa? Spekulationen seitens des Lektorats bezüglich meines Aussehens werden hiermit mit der Option auf körperliche Gewalt im Ansatz unterbunden (hoffe ich zumindest).

Frauenpower

Hi Rainer!

Ich finde es echt toll – erst bist du am Rummotzen und Stänkern, dass sich keine Frauen melden, und dann kommen Briefe ohne Ende und jetzt? Schon wieder Totenstille. Vergraulst du die Frauen oder was ist los? Du kannst mir nicht sagen, dass sich bei dir keine Frauen melden. Ich mein, deine Seiten sind ja echt toll und auch witzig, aber wenn du mal ganz ehrlich bist: Wann steht da mal was über uns Frauen drin? Nehmen wir doch nur mal die neue PCG, die ich hier liegen habe. Wieder nur auf euch Männer gemünzt. Warum wunderst du dich dann

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

noch, dass sich keine von uns meldet? Ich weiß, als Mann ist es schwer, sich in Frauen hineinzuversetzen, aber auch wir interessieren uns für Computer und auch für Motorräder. Nicht immer nur ihr, wir auch!

GRUSS, MEL

Liebe Mel,

mag sein, dass ich jetzt mental auf der Leitung stehe, aber du schreibst, dass sich nicht nur Männer, sondern auch Frauen für Computer interessieren, und wirfst uns im gleichen Atemzug vor, wir würden nichts für Frauen bringen. Sollten wir wirklich „spezielle Frauenthemen" aufgreifen? Ich denke nicht, dass das in eurem Sinne wäre. Berichtige mich, wenn ich falsch liege.

Deutsch

Moin Raini!

Was ist nur mit Deutschland los? Ob man sich nun mit dem Premiere-Sportkanal oder einem PC-Spiel beschäftigt – überall das gleiche Bild: Amerikanische Produktionen für amerikanische Konsumenten. Wie viele Menschen in Deutschland interessieren Spiele mit Themen wie Hirschjagd, Football oder Angeln? Beim Kino haben wir uns ja schon damit abgefunden, dass eine hier zu Lande gedrehte Komödie in der Regel so lustig wie ***7 Tage 7 Köpfe*** *ist. Aber nun geht auch der Spielemarkt vor die Hunde. Was ist mit Sportarten, die es nur hier gibt, wie Wasserball oder Handball? Es gibt bald die achten Auflagen von* ***NHL, NFL*** *und wie sie alle heißen, aber kein einziges Handballspiel. Mich erfreut die stetige Verbesserung von Grafik und allen anderen Bereichen bei den EA-Sports-Spielen sehr. Was mich jedoch enttäuscht, ist die Tatsache, dass Deutschland als potenzieller Käufer nicht sonderlich beachtet wird.*

MIT DER STIMME DER VERZWEIFLUNG:
COLIN SIMBACH

Wie so oft – alles eine Frage der freien Marktwirtschaft. Wenn es sich lohnt, ein Produkt herauszubringen, wird es auch herausgebracht werden. Heutzutage sind die Ansprüche, welche an Grafik, Sound etc. gestellt werden, sehr, sehr hoch. Ein paar Programmierer können ein vernünftiges Spiel in einigen Monaten nicht herstellen. Dazu bedarf es inzwischen eines ganzen Rudels davon und Grafiker und Sound-Experten und, und, und. Die Summen, die dafür veranschlagt werden müssen, gehen in die Millionen. Ein Spiel speziell für den deutschen Markt zu produzieren, wäre somit ein erhebliches finanzielles Risiko. Da ist es doch einleuchtend, dass nicht nur Deutschland, sondern die ganze Welt als potenzieller Verkaufsort angepeilt wird, was in puncto Kostendeckung sehr viel ergiebiger ist. Mit dem Standort USA hat das auch nur bedingt etwas zu tun. Der Grund ist vielmehr die Internationalität. Wie viele Menschen würden denn eine Wasserballsimulation kaufen? Eine Lösung wäre es natürlich, die Spiele weniger aufwendig zu gestalten, um sie billiger produzieren zu könne. Aber wollen wir das?

Neues Layout

Liebes PC-Games-Team,

*ich wollt euch nur meine Meinung zum neuen Design schreiben: Auf den ersten Blick dachte ich mir: Nein, was ist denn das für ein Sch***. Aber bei genauerer Betrachtung stellte ich fest, dass das wirklich viel besser beziehungsweise übersichtlicher ist als vorher! Vielen Dank:*

HARALD MOOSHAMMER

Nanana ... da waren wir wohl etwas vorschnell mit unserem Urteil, oder? Aber ich bin ja nicht nachtragend. Ihr Lob ehrt uns natürlich und wir werden unser Möglichstes tun, es auch weiterhin zu verdienen. Und da wir uns grad so schön schmeicheln, gestatten Sie mir doch wohl eine Frage. Sind Sie verwandt oder verschwägert mit ... na ja, Sie wissen schon?

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de


Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für Strategisches und Taktisches am wohlsten.


Florian Stangl [fs@pcgames.de] Sport, Action
Wacht neben einem Eishockey-Schläger auf, verbringt die Mittagspause mit **Need for Speed** und putzt abends seinen Raketenwerfer. Der Stanglnator stört sich auch nicht an nörgelnden PR-Managern.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:


Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein Charisma und kennt jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen. Abenteurer Kreiss behauptet von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.


Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Unser Schorsch hat ein Herz, groß wie ein Basketball. Kein Wunder, dass er jeden anknurrt, der ihm die Testversion von **NBA Live** wegschnappen will – außer, er wird durch gute Rollenspiele besänftigt.


Sascha Gliss [sg@pcgames.de] Simulation, Sport
Tausendsassa Gliss tanzt gerne auf allen Hochzeiten und bekommt nur bei öden Wirtschaftssimulationen Schweißausbrüche. Setzt man ihn vor eine Online-Flugsimulation, vergisst er alles um sich herum.


Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Stratege ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit Sascha um die Wette oder ballert wild um sich.


Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer. Wenn sich unser Rambo Thomas in **Unreal Tournament** ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.


Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

Fragen und Anregungen zur Heft-CD/-DVD


Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]

Redaktion CD: Bernhard Meiler, Jasmin Sen

Fragen und Anregungen zu den Videos


Klaus Rohrhuber [kr@pcgames.de]

Fragen zu Hardware-Tests


Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

Fragen, Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website


Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

Tipps&Tricks-Einsendungen (Kurztipps, Komplettlösungen etc.)


Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200

Redaktion Tipps & Tricks: Silke Menne, Stefan Weiß, Lars Theune

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Petra Dittrich-Hübner, Carola Giese, Gisela Müller
Titelgestaltung: Gisela Müller
Bildredaktion: Albert Kraus, Sonja Pfaffenberger
Redaktionsassistenz: Sascha Pilling

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE
PC Games, Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Abo-Telefon: 01805 / 95 95 06
(0,24 DM/Min.)
Abo-Fax: 01805 / 95 95 13
(0,24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 -911/28 72 345
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) -141
Anzeigenberatung:


Wolfgang Menne -144 (Hardware)

Ina Schubert -346

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140, Anca Stef -345

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

VERLAG
Computec Media, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Verlags- und Geschäftsleitung:
Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

VERTRIEB
Gong Verlag GmbH

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-).
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

PC Games Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805 / 95 95 06
(0,24 DM/Min.)
Fax: 01805 / 95 95 13
(0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ÖS 900,-
PC Games DVD ÖS 900,-
PC Games Plus ÖS 1.435,-

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games CD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782
PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783
PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361
PC Games DVD
ISSN 1616-6914 VKZ B50713

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung, Umstellung von CD auf DVD etc.)
computec.abo@dsb.net

INSERENTEN

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg


Verbreitete Auflage 4. Quartal 2000 290.773 Exemplare



Ermittelte Reichweite 860.000 Leser

Schnappschuss des Monats

Die beliebte Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats April?



HOHER BESUCH Der Bundeskanzler beim Test der neuesten Game-Boy-Generation.

Marian Sujak aus Epfenbach hat sich mit einer gelungenen Anspielung auf **Titanic** diesen Monat das Riesenspielepaket gesichert. Wenn Sie unserem offenbar Game-Boy-begeisterten Bundeskanzler eine witzige Bemerkung in den Mund legen möchten, sollten Sie uns schnell schreiben – per Postkarte oder E-Mail. Der Einsender des besten Spruches gewinnt das Paket.

Gewinn-Hotline: 0190 - 08 58 69 (DM 1,21/Minute)
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21
D-90429 Nürnberg
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 17. April 2001. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



PAARLAUF Das Technomage-Paar geht offenbar stürmischen Zeiten entgegen.

Am 02. Mai erscheint die PC Games 6/2001

Commandos 2

Live vor Ort in Madrid: Zum letzten Mal vor der Veröffentlichung im Juni dürfen ausgewählte Journalisten die neueste Version Probe spielen. Die Grafik ist schon jetzt über jeden Zweifel erhaben, doch was taugen die Missionen? In der nächsten PC Games steht's!

Diablo-2-Add-on

Für die Ausgabe 6/2001 hat uns Blizzard eine spielbare Version der Zusatz-CD in Aussicht gestellt. Das bedeutet für Sie: detaillierte Infos, Screenshots direkt aus dem Spielgeschehen sowie eine erste Einschätzung. Plus Video auf CD/DVD!

E3-Vorbericht

Berühmte Designer, Programmierer, Grafiker, Journalisten, Händler: Vom 17. bis 19. Mai 2001 reist die Spielewelt geschlossen nach Los Angeles. Anlass: die Electronic Entertainment Expo, kurz E3, die weltweit größte und wichtigste Spielemesse. Um schon Anfang des Monats Mai alles über die wichtigsten Neuerscheinungen des Mega-Events zu erfahren, sollten Sie unseren großen Vorab-Messebericht nicht verpassen. Wir haben uns bei den Herstellern und Entwicklerstudios vorab für Sie erkundigt und enthüllen schon jetzt die wichtigsten E3-Premieren und -Überraschungen. Außerdem werfen wir einen Blick auf all die Hits, die sich schon länger in der Entwicklung befinden. Im Einzelnen dürfen Sie sich freuen auf Neuigkeiten zu **Warcraft 3**, **Anno 1503**, **Unreal 2**, **Max Payne**, **Emperor**, **Neverwinter Nights**, **C&C: Renegade**, **Civilization 3**, **Halo**, **Mafia**, zum **Baldur's Gate 2**-Add-on und vieles mehr.

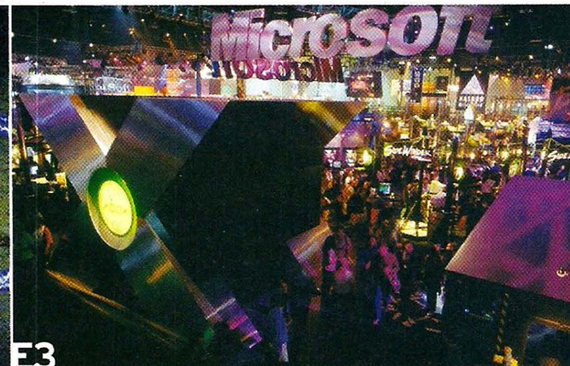
Tipps & Tricks

Ab 18. April gibt es **Desperados** zu kaufen. Und wer bis 2. Mai ans Ende unserer ersten Komplettlösungs-Folge gelangt ist, dem liefern wir Karten und Beschreibungen für die knackigsten **Desperados**-Einsätze, dazu viele erprobte Tricks für erfahrene Revolverhelden.

Im Test

Freuen Sie sich mit uns auf viele Test-Highlights, darunter die Fußballsimulation **Anstoß Action** (die sich mit dem bekannten Fußballmanager kombinieren lässt) sowie die prächtigen Aufbauspiele **Tropico** und **Die Völker 2**.









Hallo Zielgruppe!

Es heißt ja immer, Verbrechen lohnt nicht. Das kann man so nicht sagen. Zumindest, was **Dark Project 1** und **2** angeht, denn das ist keine Bastelstunde im Pfarrheim. Mit Meisterdieb Garrett wird alles geklaut, was nicht angelötet ist. Und währenddessen brät man allen Damen und Herren von hinten eins über die Rübe oder erschießt sie auch mal mit dem Bogen. Von den Tretminen ganz zu schweigen. Mit anderen Worten, hier wird der innere Schweinehund von der Kette gelassen, scharf gemacht und als fiese Sau einmal durchs Dorf getrieben. Und er hat Spaß dabei, der Schweinehund. Eine sehr gelungene Abwechslung zum üblichen Boom, Schnipsel, Kick!

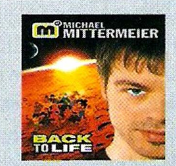
Schon nach einer Woche dachte ich: Schade, dass ich keine 13 mehr bin. Ich würde das am PC Gelernte sofort ausgiebig ausprobieren. Nachts die schwarzen Sachen anziehen, dann ab in die Kanalisation und über die Zuleitungen beim nahe gelegenen Tengelmann einbrechen. Mit dem Seilpfeil über das Obst hangeln, dann im Schatten der Konserven vorarbeiten, die Neonröhre über der Süßwarenabteilung ausknipsen, mein magisches Auge an der Kasse platzieren und kurz abwarten. Dann ein Ablenkungsmanöver an der Wursttheke inszenieren, mich schnell zurückziehen und mit dem erfolgreich geraubten Duplo das Weite suchen. Ach ja, die unschuldigen Tage der Kindheit, viel zu schnell sind sie vorbei. Du drehst dich zweimal um und schon hast du einen Führerschein und klaust keine Duplos mehr, schon weil du zu fett für die Kanalisation geworden bist. Aber schließlich geht es hier ja auch um ein Spiel und Garrett muss auch keine 100 Mark zahlen und 30 Stunden Sozialdienst leisten, wenn er erwischt wird.

Und es ist auch in anderer Hinsicht ein lehrreiches Spiel. Man lernt Geduld, denn man muss nach der Scharping-Taktik vorgehen: Gaaanz laaangsam, sonst ist es aus.

Oh, noch ein Rat von mir persönlich: Spielt immer alleine, wenn ihr nicht wollt, dass die Männer mit den weißen Turnschuhen kommen. Denn **Dark Project** hat den höchsten Selbstgesprächsfaktor, den ich kenne: „Gaanz ruhig, gaaanz ruhig, bleib stehen, nicht gucken, genau, geh weg, und jetzt ... halt, ich war doch versteckt, hau ab, weg, hey, 3 gegen 1 ist unfair, verpiss dich, sonst geh ich auf ‚Neu Laden'".

Das ist ja auch so eine Funktion, die man im echten Leben von klein auf schmerzlich vermisst hat. Turnbeutel vergessen? Reload! Im Supermarkt beim Duplo-Klau erwischt? Reload! Im Bett ... Reload! Reload! Reload!

In diesem Sinne,
euer Michl



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games. Seit dem Riesenerfolg seines Programms **Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch** ist er Dauergast in Sendungen wie **7 Tage - 7 Köpfe** oder **Quatsch Comedy Club**. Seine neueste CD **Back to Life** schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier fincen Sie unter www.mittermeier.de.